电子游戏与电脑游戏

TV & PC 电子与电脑娱乐



CHRONO CROSS クロノ・クロス

SFC时代的RPG超大作终于在PS上复活了!





萨尔修

本作的主人公。他住在南方岛屿众多的海中,是个精明强干的少年。他手中的武器极为奇特,其威力更是十分惊人。

基 多

萨尔修冒险的途中所遇到的少女,其性格十分好胜。她善长使用一柄短刀,现在正为杀死亚玛耐科而寻找机会。





亚玛耐科

他属于猫科的亚人类,基多的宿敌。性格极为冷酷残忍,他与主人公萨尔修究竟是敌是友目前还不清楚。在故事的初期,亚玛耐科的行动将是一条主线。

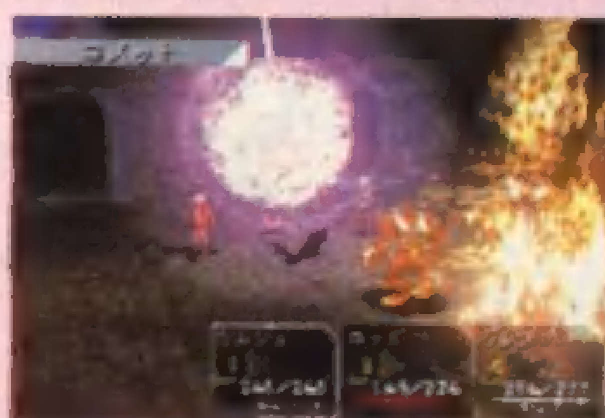
超时空之轮

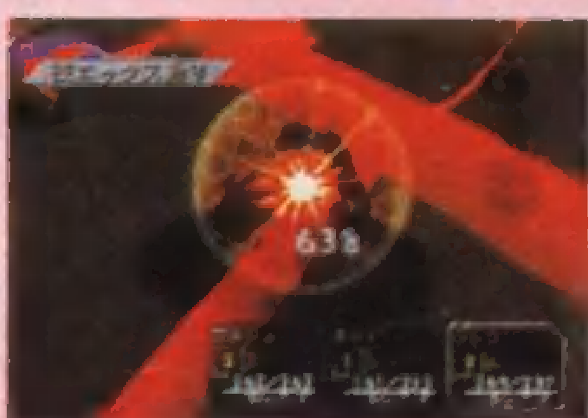
机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:今冬

曾于1995年发售的SQUARE公司的超级RPG“超时空之轮”至今仍令人记忆犹新,它在玩家中所掀起的狂热是其它作品所无法比拟的。经过4年时间,“超时空之轮”终于将在PS上推出最新作。此次的角色设定由结城信辉担当,负责故事的是加藤正人。这款作品能否再次令无数闯关族大呼过瘾呢?让我们试目以待吧!















(月刊)99·9期(总第38期)
1999年9月1日出版



本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
社长兼总编:陈日岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
编 辑:徐 黄 杨 杰
美术编辑:朱建国
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
社址:海南省海口市金盘金花路 金花别墅3-5栋
邮编:570216
电话:(0898)6814243 5349204
印刷:烟台新华印刷厂蓬莱厂印刷
广告许可证:琼工商广字04号
发行:长沙市邮政局
邮发代号:42-156
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
出版日期:1999年9月1日
定价:6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

①天使领域 ANGEL

②NEW GAME实验场 E·T

③王者之书 DRAGON

④超攻略道场 E·T.ANGEL.默文

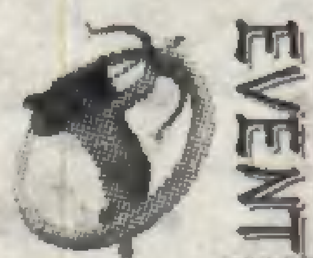
⑤游戏殿堂

⑥纵横四海 驰骋

⑦龙的地下城 DRAGON

⑧GAME同人馆 默文

⑨广告



1999年东京 Character Show 报导

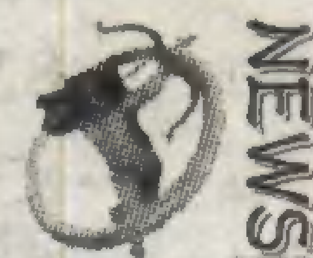


日本动画、漫画年度大盛会，1999 东京 Character Show（以下 TCS）于 7 月 24—25 日在日本 Big Site 展览馆盛大展开，这次 TCS 共有 53 家厂商参展，而 SEGA 也在场中大力为 DC 游戏造势。这场为期两天的卡通漫画嘉年华共吸引了近 41000 名玩家到场，而第一天开幕前更有超过 13000 人顶着大太阳在会场外面排队，可说盛况空前。



TCS 是日本动画、漫画年度成果的总验收，除了各种动画漫画产品大量展出外，时下流行的 COSPLAY 也可说是 TCS 另一个特色，而且扮相以知名的动漫画或电玩人物居多，看到在想像空间的虚构人物活生生出现在眼前，这新奇的感觉也算是到 TCS 一个收获吧。

TCS 人气十足，游戏厂商当然不会放过这宣传促销的好机会，所以这次 TCS 游戏厂商参展明显增多，而手笔以 SEGA 最大，而 SEGA 在这次 TCS 主力作品则放在预计 10 月 28 日发售的 DC 超大作“莎木”上。NAMCO 则以刚发售的大型电玩“铁拳 Tag Tonament”为主打，并现场免费赠送印有铁拳人物的护身符。再来便是最具人气的 SNK 摊位，SNK 今年暑假的格斗经典——“格斗天王 1999”，果然是所有目光焦点，除了现场的格斗擂台赛之外，更有不少玩家打扮成格斗天王人物扮相下场比赛。

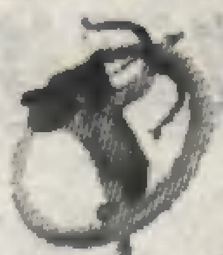


第 37 届 AM SHOW

日本大型电玩最大盛事，每年秋天举办的电玩盛会“第 37 届 AM SHOW”即将在今年 9 月 9 日—12 日在东京 Gig Site 展开。

根据主办单位日本业务用娱乐工业协会（JAMMA）表示，今年的 AM SHOW 将有 29 家厂商参展，而整个展区将分成大型电玩区、家用游戏机区、奖品区、关联区及出版区五个独立展区。

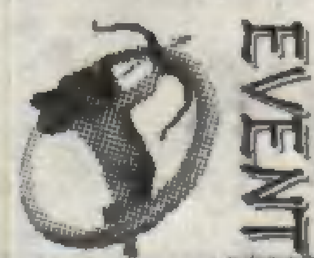
至于展出的前两天（9 月 9 日、10 日）将不会对外开放，11、12 日才会开放让一般民众参观。票价为成人票 1500 日圆，学生儿童票 1000 日圆。



1999 东京电玩秋季展参展厂商名单

1999 年日本东京电玩秋季展将於 9 月 17 日 ~ 19 日于东京海滨幕张国际展览馆展开，不过这次展览规模好像有点缩水，根据 CESA 统计只有 67 家厂商报名参展。本此大展预计展出 400 款以上的各式主机游戏软件，而 SONY 新世代主机 PS2 也将在会场正式亮相。

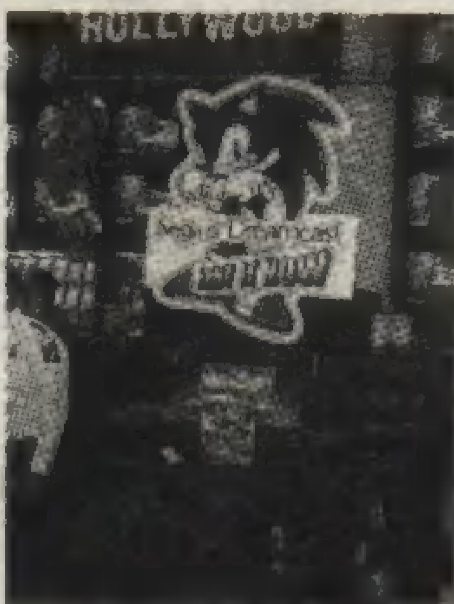
本此大展参展厂商名单如下：Athena、Ascii、Atlus、Bandai、Bandai Visual、Banpresto、Broccoli Gamers、Capcom、Compile、Cospa、Crest、Culture Brain、Daikoku Denki、Data East、Datam Polystar、Digital Entertainment Academy Corp.、EA/Square、Enix、Epoch、Escot/Oz Club、Esp、Fandc With Alchemist、First Smile Entertainment、Future Bee、Gaga Communications、Gamer's Dream、Hudson Soft、Human Academy Game College、Human Entertainment、Imagineer、Incremennt P Corp、Info Republic、J－Wing、Jaleco、Japan Electronics College、Kadokawa Shoten Publishing、Kodansha、Koei、Konami、Konami Computer Entertainment School、M2to、Media Create、Media Works、Micronet、Namco、Nec Interchannel、Niigata Computer College、Nippon Computer Systems Corporation、Nippon Cultural Broadcasting、Sammy Corporation、Sega、Shinseisha、SNK、Softbank Publishing、SCE、Square、Sunsoft、Taito、Takara、Tecmo、Tokuma Shoten、Tokyo Technical College、Tomy、Trident School Of Information Technology、Tyo、Ubi Soft、Victor Interactive Software



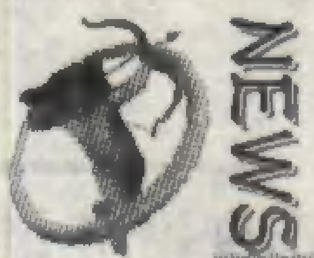
EVENT DC主机的出租热潮



北美DC的出租活动于日前已在全美上千家Hollywood Video连锁店同步展开，也提前引爆北美的DC风暴。而出租情况依然如先前预期的超级热门，数百位玩家漏夜在出租点排队就只为了租一台DC游戏机，老美的狂热由此可见一般。很多玩家都是远从数英哩的地方赶来，并排队排了好几个钟头。

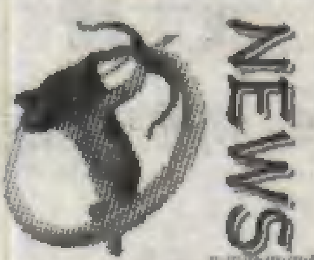


而且这次全美盛大的造势活动还吸引了不少北美业界人物甚至娱乐名人到场，以洛杉矶为例，就有不少名流人物到场造势，连SEGA美国分公司总裁Bernie Stolar也到场致词，现场可说是星光闪烁众星云集，势头之大可见一般。



NEWS 任天堂的个人秀

由任天堂举办，展示任天堂N64、Game Boy Color等最新游戏的展示会“NINTENDO SPACEWORLD '99”将在8月27-29日在东京千叶县海滨幕张展览馆新馆展开，在会中将展示多款任天堂将在今年内推出的N64、64DD及Game Boy Color多款游戏，游戏名单如下：N64：萨尔达传说外传、大金刚64、超级玛莉奥RPG 2等40款；64DD：模拟城市64等8款；Game Boy Color：口袋怪兽金、银等26款。

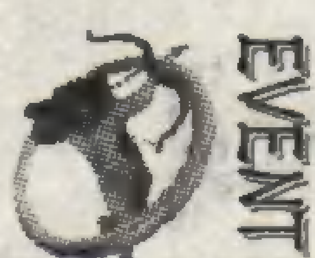


NEWS PS2绘图晶片生产准备就绪

7月26日，SCE正式对外宣布专责生产PS2专用绘图晶片Graphics Synthesizer（以下GS）的新公司成立，将全权负责GS的生产制造工作，而新工厂也将在10月底完工，2000年春天可以进行GS的量产工作。

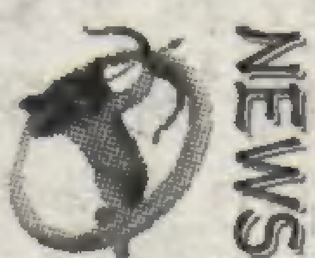
这家由SONY完全出资成立的新公司“长崎半导体”，是以SONY长崎厂为基础建立的制造工厂。资本额为4亿8000万日圆，完全负责GS的生产工作。而GS将采用0.18微米，DRAM混载工艺制造。

此外SCE与东芝共同成立，专责生产PS2中央处理器Emotion Engine（以下EE）的分公司“大分TS半导体”也已经成立。大分TS半导体将导人目前半导体界最高等级的0.15、0.18微米工艺，并为EE的生产而量身打造，并预计今年秋季开始量产计划，初期产能为月产一万枚晶片。



EVENT SQUARE/EA赞助铁人大赛

SQUARE/EA日前宣布将与体育电视台ESPN、ESPN2共同合作，赞助每年一度的铁人三项健力赛，而且比赛时场地四周将搭置巨大的广告牌，广告就是将要在9月7日北美发售的Final Fantasy VIII、陆行鸟大赛车等PS新作。铁人三项将在7月29~8月1日展开。



NEWS DC的作业系统进化到DirectX 7.0

7月22日微软在日本东京品川Meltdown Tokyo 1999高峰会中大力为其3D API“DirectX 7.0”宣传，并且表示Direct X 7.0是一款针对游戏及娱乐量身订做的使用工具，能帮助使用者达到最佳的工作效果，而DC的作业系统也将进化到DirectX 7.0。

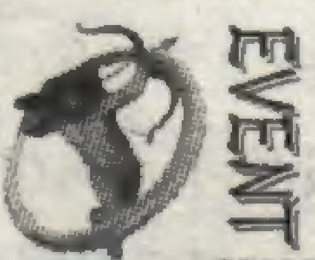
微软表示，DirectX 7.0是一款高效能的API，能够完全与Windows 98相容，而主要的改变如下：

DirectDraw：支援3D立体眼镜

Direct3D：支援Dupe Enviornment Mapping

DirectSound：强化3D音源立体音场及混音功能

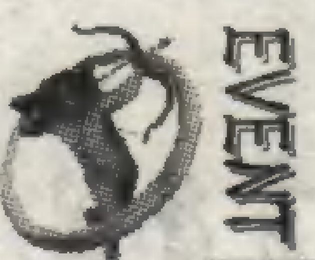
DirectInput：支援对应WDM（Windows Game Manager）周边设备



EVENT Eidos取得以奥运为主题游戏的发行权

Eidos 7月27日宣布与International Sports Multimedia（ISM）签订合约，取得以奥运为主题的电脑及家用游戏机游戏的发行权利。

这项为期六年的合约，取得自国际奥运委员会的授权，将包括下三届的奥运盛事：2000年悉尼奥运会、2002年盐湖城冬季奥运会和2004年的雅典奥运会。而2000年悉尼奥运的游戏已经由英国的Attention to Detail制作中，将有PC及PS版本。



EVENT Bandai与Mattel合作

美国第一大玩具制造公司Mattel日前正式宣布将与日本Bandai合作，共同拓展Bandai目前热卖中的黑白液晶掌上主机Wonder Swan北美地区销售事宜。日后Wonder Swan北美地区的软硬件销售将全权交由Mattel负责。

目前Wonder Swan正朝7月底销售100万台、12月底销售200万台的目标迈进。而前一阵子Bandai更与日本大型连锁店龟田屋合作开办免费租用试玩WS的活动，为期3个月，获得不少玩家的好评，不过该活动只限于本本地。

EVENT SEGA参加日本光纤网路计划

日本产经新闻报导,SEGA将参加日本光纤网路实验计划,将与日本多家铁路公司合作开发光纤网路,而SEGA也将会把实验所得成果用于DC的网路架构上,以DC架构出更快更平稳的家庭网路蓝图。

在SEGA规划中,将以DC为中心开发出高速的家用网路平台,并允许DC作双向、多工的资料传输处理,如果计划成功,未来DC标榜的"家用网路游戏新世界"将会提前到来,玩家能利用DC快速上网、购物,或是高速零时差的网路游戏对战、资料下载、视讯电话,很多网路上的全新服务都能拓构DC加速完成,而DC也将脱离游戏机的层次,进入更高领域。

目前SEGA初期将以日本东京急行电铁、帝都高速交通团、小田急电铁、相模铁道、西武铁道、东武铁道六家公司合作发展计划,与他们的光纤网路进行连结,实验期为三个月。而实验成果将会用在DC日本、北美及欧洲地区网路架设上。

EVENT SEGA债信等级再度下降

今年6月底SEGA债信等级由(A-)调降到(BBB-)已经让SEGA受创一次,但目前日本幕迪投信又将SEGA的长期债信等级由(Ba1)调降到(B1),又让SEGA失血一次,而SEGA的股票应声大跌,7月28日当日股价下跌107日圆,以1599日圆收盘,跌幅达6.3%,让SEGA目前财务状况更为吃紧。

至于为何调降SEGA信用等级,幕迪投资表示SEGA的获利表现及现金流量表现乏力,必须降级以向SEGA施压,再者DC自从推出后销售表现一直未达SEGA当初预期目标,也直接影响到SEGA的企业信用。

还有SEGA明年必须偿还非常大数目的银行债务,如果不想办法提高获利,SEGA的处境非常不妙,这都是影响SEGA债信等级的重要关键。对于SEGA以后的动向,我们会快速地向大家报导。

EVENT 任天堂美国分公司人事改组

因为任天堂北美业务一路长红,任天堂美国分公司(以下NOA)进行人事改组,其中有功的六位执行者都获得了升官的奖励,也无形替NOA打了一剂强心针。

NOA总裁Howard Lincoln表示,今年上半年任天堂可是财源广进,除了Game Boy Color、口袋怪兽卖翻天之外,N64也有一连串强势软件的出现而大幅成长。而N64的表现也让一堆业界观察家跌破眼镜。

EVENT KONAMI控诉NAMCO

KONAMI因音乐游戏被人抄袭使得KONAMI非常脑火,除了正式与JELECO开战之外,日前又控告了NAMCO一状,理由是NAMCO旗下的大型电玩店里有JELECO的"VJ"大型机。

而KONAMI的说词是JELECO的"VJ"严重抄袭,"节奏DJ(Beat Mania)"的专利及游戏创意,目前该案正在东京地方法院审理中,KONAMI向东京地方法院申请让NAMCO将VJ撤出其下所有专营电玩场。至于SEGA的电玩场也将会有所动作。

但到结稿当天官司还在审理中,双方的态度也都非常强硬,但没想到一波未平一波又起,NAMCO最新制作的大型电玩音乐游戏"Guitar Jam"也将推出,而且游戏类型及玩法与KONAMI已推出的"Guitar Freak"非常相似。除此之外NAMCO还有一款类似KONAMI节奏DJ(Beat Mania)的DJ游戏将要推出,算是最公然跟KONAMI硬碰硬的游戏公司。看来这场官司KONAMI有的打。

NEWS PS业务下降

日前SONY集团公布了他们1999年第二季度财务报表,较去年同期下降了55%,而第二季度获利为184亿日币,比去年同期少收入194亿日币。

至于占整个SONY集团获利最高的SCE表现也不如预期理想,根据统计,SCE在1999年第二季度获利表现较去年同期下降了16%,获利减损主要的原因是因为PS硬件市场已接近饱和、游戏软件销售表现差强人意所致。

为了提振游戏产业获利,SCE将全力巩固PS目前市场,开发更多优秀游戏提振PS势气,避免PS游戏市场被SEGA、任天堂蚕食,此外也将加速PS2开发工作,将游戏战场提升到另一个领域。

NEWS 特别的彩色掌上游戏机

任天堂美国分公司日前正式宣布,他们将与美国Tommy Hilfiger公司合作,开发一款特别的彩色液晶掌上游戏机,这款游戏机不挂任天堂的商标,却能执行所有Game Boy Color的游戏软件,这也是任天堂第一次同意非任天堂的公司授权生产相容任天堂游戏主机的先例。

而且任天堂还将进一步开放权限,欢迎更多合作夥伴一起开创游戏市场。任天堂这种开放代工生产的转变,的确能有效降低生产成本及拓展市场占有率。面对21世纪的全新电玩盟主争夺战,任天堂、SEGA或是SONY必须调整自己脚步因应时势变化,才有机会脱颖而出。

NEWS PS也能听MP3



日前美国游戏周边开发商Tri-Star-64公布了一款最新的PS周边"MP3 Station",通过这款周边的帮助,玩家的PS也能播放MP3了!

这款MP3 Station是接在PS后方扩充槽的一项附加周边,让PS能够播放MP3文件,它外加的音乐调节模式、混音功能,大幅加强PS音乐播放功能。MP3 Station还能直接在PS上进行音乐CD的转档及编码,直接制作MP3音乐文件,无需任何额外的周边,并且把编好的MP3音乐转存到PS的记忆卡中,以供日后聆听。

NEWS DC的新周边配备揭晓

Sega及Marigul正准备推出DC新的视讯记忆卡(VMS),比一般的记忆卡的容量还多,并包括耳机及六颗按钮,根据消息指出,玩家可以储存如MP3的音乐档案,这个新的VMS将在今年内发售。另外Sega及Marigul还开发一种新的电视用的端子,它可以将DC专有的特殊讯号加以收集并强化,让DC在电视上呈现更漂亮的画质,此周边预计在今年内发售。

此外Sega与CSK将为DC开发数位相机及影像电话,也将在今年底会推出,这项周边原本是要做在Saturn上。而影像电话则是一个摄影装置放在电视机上,用来作视讯会议,不过麦克风要另外购买。

最后是SEGA正研发DC版"电脑战机"的专用摇杆,预计与DC同时上市。

EVENT KONAMI的次世代计划

这是美国游戏网站GameFan的一则消息。根据消息指出,KONAMI目前已开始着手所谓新世代主机的游戏开发计划,当将目前主机的游戏开发完成后,KONAMI将停止开发目前N64及PS的游戏,全力投入新主机的游戏开发行列。

在KONAMI的规划中,DC、PS2及任天堂海豚都是所谓的新世代主机,而他们现在也正积极的学习这些新主机的软件开发环境,相信通过KONAMI高超的软件制作技术及丰富的创意,必定能带给玩家更多的游戏新感受。

NEWS 印有法拉利标志的方向盘

美国一家硬件周边厂商Guillemot最近与法拉利车厂签订了一份全球独家的合约,将在该公司生产的PC及游戏机用的方向盘控制器印上法拉利的标志。

第一款印有法拉利标志的方向盘将在今年秋季推出。而法拉利车厂和Guillemot也将合作设计未来的赛车周边产品。

SOFT "魂之力量"完美无瑕



NAMCO对他们第一款DC游戏"魂之力量(Soul Calibur)"制作非常用心,不只一次表示剑魂如果不得到满分就太没天理了。而评分结果已经揭晓,在日本最具公信力的游戏刊物FAMI通的评选下,剑魂果然不负众望拿下40/40满分纪录,这是该刊创刊15年,评选近万款游戏的历史下第二款拿到满分的游戏。而第一款得到满分的游戏是任天堂N64的"萨尔达传说~时之笛"。

除了在FAMI通拿下满分之外,剑魂在日本另一DC专门刊物"DC Manazing"也拿下30/30的满分纪录,也创下该刊创刊五年,由SS游戏到DC数百款游戏第一款满分纪录的游戏。

SOFT DC游戏水准越来越高



最近DC游戏水准真的越来越高,可能是游戏开发公司慢慢摸清楚DC的硬件特性吧,DC最近几款游戏的表现真的蛮惊人的。以这款美国Treyarch公司新公布的DC动作RPG"Cult of the Wyrm"为例,简单几张游戏中的怪物模型,就不难想像这款游戏的画面将有多惊人。

游戏美术总监Chris Soares自信的表示,这些模型都是游戏中实际使用的模型,此外游戏中所有的人物、怪物动作将各有100种以上,动作将会更真实自然,玩家能看到怪物呼吸时的身体起伏、怒吼时的呲牙裂嘴及受伤时的摇摇欲坠,感觉游戏更富有真实的生命感,而不是跟一群呆呆的木头人战斗。



SOFT 龙战士最新作正式发表



日前CAPCOM正式宣布将推出他们最有名的RPG最新续作“龙战士4(Breath of Fire 4)”，不过对应平台不是他们早先公布的PS2，而将改在PS上制作。这次龙战士4将采用2D人物、3D背景的方式来制作，而2D人物动作动画总张数超过3000枚，人物动作自然顺畅。



本作延续龙战士传统，男主角名字还是叫龙，女主角叫妮娜，发售日未定，除此之外详细细节CAPCOM并未公布。

SOFT SNK vs Capcom 热斗开始

日前SNK发表更多关于Neo Geo Pocket Color受注目大作“激突!!SNK vs Capcom卡片战士”的最新消息。这款结合SNK及CAPCOM人气格斗角色于一身的卡片游戏，将有超过300张以上的各式战斗卡片，并分成SNK及CAPCOM两个版本发售。

玩家必须在游戏中四处搜寻对手、战斗，并设法打败对手取得卡片加强自己的能力。游戏共分为战斗、训练及故事三大模式，而CAPCOM及SNK历年来所有游戏人物都将会粉墨登场。游戏预计今年秋天发售。至于Neo Geo Pocket Color格斗版的SNK vs Capcom将在冬天发售、大型机版将在明年春天推出，而DC版则预计在明年夏天推出。



▲CAPCOM部分参战角色　▲SNK部分参战角色

SOFT “萨尔达传说”再次将临

日前任天堂宣布他们将要再为Game Boy Color制作另一款全新的萨尔达传说游戏，不过这次不再由任天堂独立包办，而将跟其他公司一同合作。

任天堂表示，这款全新的萨尔达虽然还是有宫本茂协助开发，但宫本茂因为目前还有多款N64及其他工作耽搁，所以将只是挂名制作而非全权参与，这次萨尔达将跟一家叫Flagship的游戏企划公司合作。Flagship曾参与多款知名游戏的企划，如CAPCOM多款知名的恐怖游戏大作“生化危机”、“恐龙危机”等，Flagship都占有重要的地位。

SOFT 多款DC游戏延期发售

CLIMAX英雄传(CLIMAX Landers)一延再延，已经正式延期三次的作品又延期了，创下了DC游戏史上延期新纪录，而这次延期的理由是为DE BUG；育成野球由8月延期到11月未定；任性桃天使~Dancing Blade由9月2日延期至99年未定；Star Gladiator 2由9月2日发售延到10月未定；原本预计9月随主机发售的篮球游戏NBA 2000也延期到了11月。

SOFT KOEI首款PS2游戏——“决战”



7月份日本知名游戏公司KOEI(光荣)在东京六本木突如其来公布第一款PS2专用SLG“决战”。这是一款以日本战国时代为背景的壮大SLG，通过PS2强力的硬件机能表现，游戏的声光画面已远远超过目前游戏的表现。“决战”预计在2000年发售，并朝着与PS2同时发售之目标迈进。SLG的玩家们，请期待KOEI所带来的新感觉吧。



SOFT “口袋妖怪”PC版软件

The Learning Company日前宣布与任天堂北美公司签订合约，将制作发行口袋怪兽的教育软件。TLC将于今年秋季推出两款PC的口袋怪兽软件，目前名称未定。

SOFT 微软与KONAMI的合作名单

在5月份本刊曾向各位报导过，微软将与日本游戏公司KONAI缔结合作契约，相互移植对方的游戏，现在双方合作的游戏名单已经出炉了。

根据日本产经新闻的报导，微软将把KONAMI去年全球叫好又叫座的PS动作游戏“燃烧战车(Metal Gear Solid)”移植到PC上，并将对应网路功能；而另一款PS颇受好评的恐怖动作冒险游戏“寂静岭(SilentHill)”也预计推出PC版，两个游戏都将在明年推出。

而KONAMI也预计将微软在PC上受好评的游戏全数移植到DC或PS2上，包括世纪帝国(Age of Empires)、机甲争霸战(MechWarrior)、战斗飞行模拟(Combat FlightSimulator)、Links、Midtown Madness、Motocross Madness、Monster Truck Madness.... 等已发售或未发售的游戏。而这些游戏会先在北美登场，然后才推出日文版。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 8 月下旬～9 月

8 月 26 日	Superlite1500SERIEMARK 矢崎之西洋占星术	SUCCESS	AVG
	GALERIANS	ASCII	AVG
	东京惑星 PLANET KIO	AMUSICACEENTERTAINMENT	SPT
	FIFA99EUROPELEAGUESOCCER-FEATURING日本代表队	ELECTRONICARTSSQUARE	TBL
	LITTLE LOVERS SHE SO GAME	NTT 出版/日经映像	SPG
	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	AVG
	WORLDTOURCONTACTOR～世界梦纪行～	TYOENTERTAINMENT	ARPG
	PURUMUI 2(对应 PocketStation)	CULTUREPUBLISHERS	SLG
	给一个会重现的未来(明天)～BOTTOMTOPSAYURI编～	SONYMUSICENTERTAINMENT	SLG
	SPECTRALFORCE～可爱邪恶～	IDEA FACTORY	SLG
	DanceDanceRevolution2ndReMix	KONAMI	SLG
	想见你‥yoursmilesinmyheart	KONAMI	TAB
	Superlite1500SERIESANGORUMOA	SUCCESS	RPG
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	SLG
	PACHINSLOT之帝王～花月・TWOPAIR～(暂称)	MEDIAENTERTAINMENT	TAB
	Superlite 1500SERIESREVERSE Ⅱ	SUCCESS	RPG
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	SLG
28 日	WINNING POST 4	KOEI	SLG
下旬	MONACOGRANDPRIXRACINGSIMULATION2	UBI SOFT	ACT
8 月	ABE'99	RIVERHILL SOFT	AVG
	ATLANTIS～THELOSTTALES～	HUMAN	FIG
	门神传 昴	TAKARA	RCG
	名车列传 Greatest70's	EPOCH 社	STG
	MACROSS VF－X2	BANDAIVISUAL	AVG
	CROSS 探侦物语	WORKGEM	ETC
	PANEKITTO	SONYCPMPUTERENTERTAINMENT	ETC
2 日	BISHIBASHISPECIAL2	KONAMI	ACT
	CLOCK ADVENTURE	KOEI	SPT
9 日	WORLDSOCCER实况 WINNINGELEVEN4	KONAMI	RCG
	FORMULANIPPON'99～成为赛车手吧～	TYOENTERTAINMENT	SLG
	我的帆船加油 NIPPONCHALLENGE	TOMY	TAB
	田中寅彦之里寅流将棋居飞车熊穴编	ARCSYSTEMWORK	ETC
	信长之野望 烈风传	KOEI	SLG
	BEATMANIAAPPEND4thMIX～thebeatgoeson～	KONAMI	ACT
14 日	pop'n music 2	KONAMI	SLG

Dreamcast

1999 年 8 月下旬～9 月

8 月 12 日	新日本职业摔角 斗魂烈传 4	TOMY	FIG
26 日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	SPT
	机动机舰 NADESICO THE MISSION	角川书店/ESP	SAVE
	机动战士 GUNDAM 外传 殖民星坠落之地	BANDAI	STG
下旬	苍钢之骑兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	STG
2 日	dancing blade 任性桃天使! 完全版	KONAMI	AVG
14 日	POP'N MUSIC 2	KONAMI	SLG
23 日	幻影月夜	SIMS	AVG
	J－LEAGUE 创造职业球会!	SEGA	SLG
	集合! 团团转温泉(对应 DREAMCAST KEYBOARD)	SEGA	ETC

NINTENDO 64

1999 年 8 月

13 日	SHADOW GATE 64 TRIALS OF THE TOWERS	KEMCO	AVG
8 月	忍者乱太郎 CHALLENGE PUZZLE(暂称)	CULTURE BRAIN	PUZ
23 月	WIN BACK	KOEI	ACT
24 日	ON&OFF RACING	IMAGINER	RAC
9 月	64 花札～天使的承诺～	ALTRON	TAB

GAMEBOY

1999 年 8 月～9 月

20 日	AQUALIFE	DAM	ACT
	BACKGAMMON	ALTRON	ETC
	WET RISS(暂称)	IMAGINEER	PUZ
8 月	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	FIG
	GET 虫俱乐部大家的昆虫大图鉴	JALECO	ETC
	J－LEAGUE EXCITE STAGE GB	EPOCH 社	SPT
	白江七段之围棋入门	CULTURE BRIAN	TAB
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	TAB
	本格将其"圣"	CULTURE BRIAN	TAB
	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	TAB
	KISEKAE 物语	PACK IN SOFT	AVG
	转转 GARACTER	ATLUS	RPG
	GAMEBOY DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ	ENIX	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	ACT
	DIJYAV	KEMCO	AVG
	POCKETMONSTER 金	任天堂	RPG
	POCKETMONSTER 银	任天堂	RPG
	HAMSTER 俱乐部	JOLTON	ETC
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	RPG
	语乐王 TANGO!	J WING	ETC

スーパーロボット大戦64

超级机器人大战 64



N64 厂商:BANPRESTO 媒体:卡带(容量未定)
类型:S·RPG 发售日:1999年10月

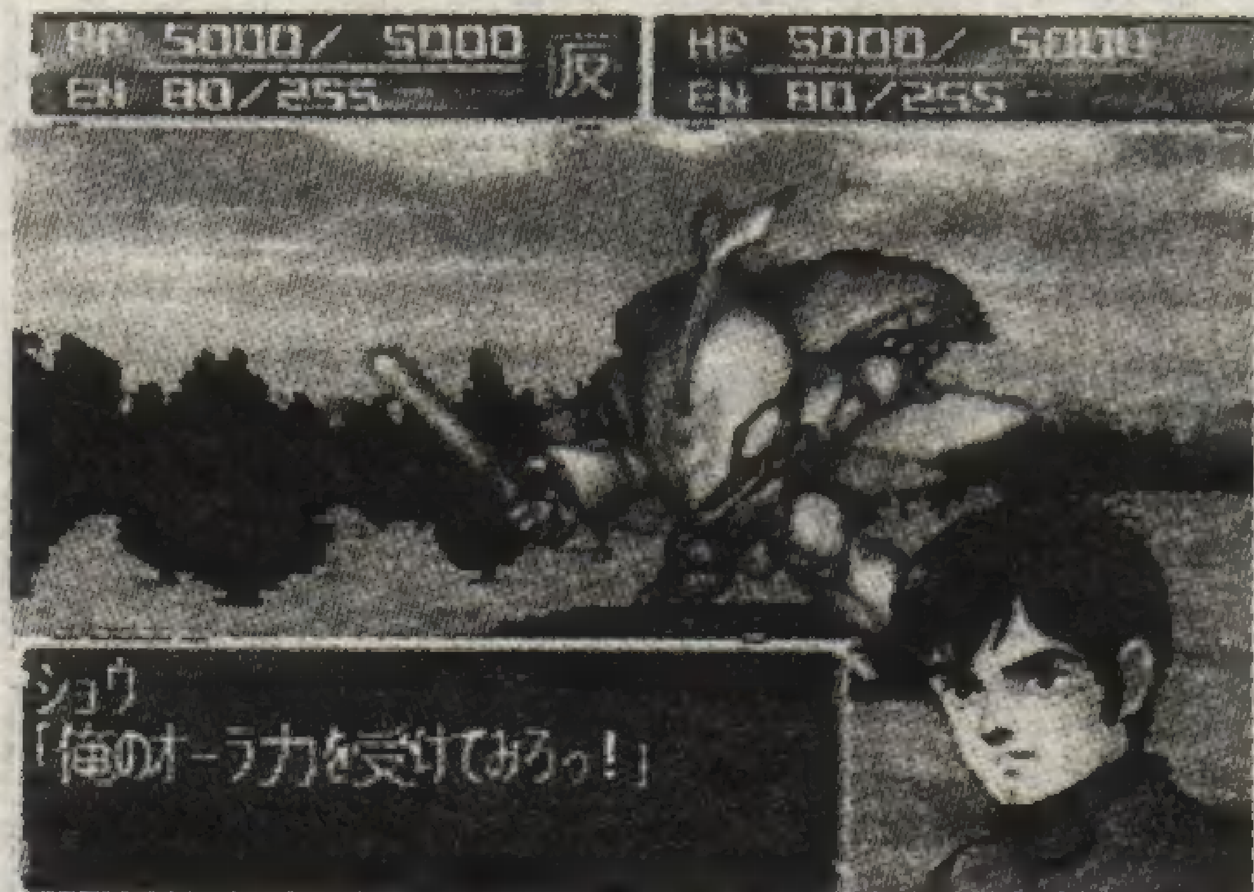
责编/E·T

终于可在N64上玩“超级机器人大战”了

人气机器人动画人物总体出演的S·RPG“超级机器人大战”系列,其最新作在N64上出场了,本作更新了前作战斗的故事,描写了地球联邦军和宇宙人的战斗。

基本的游戏系统仍与以前的系列相同。但本次战斗部分的背景变为3D多边形,战斗中临场感很强,另外机师的脸谱也变得很大。







SRW的新历史即将开幕

故事

从系列第2作“第2次超级机器人大战”到现在描写了历时8年的与DC和外星人之间的行星战争。N64版与系列前几作的历史稍有不同,它描写了一个新的故事。某突然出现在地球圈的穆克索尔巴特斯帝国,开始侵略地球。在这些谜之宇宙人压倒性的强大面前,地球联邦军的无力被置于统治下。于是主人公们又再次集结了,他们能找到拯救地球的方法吗?

新的敌人、穆克帝国



▲本作以迷之宇宙人为对手,而我方所登场的部分机体和角色是以前的作品中从没有出场过的。

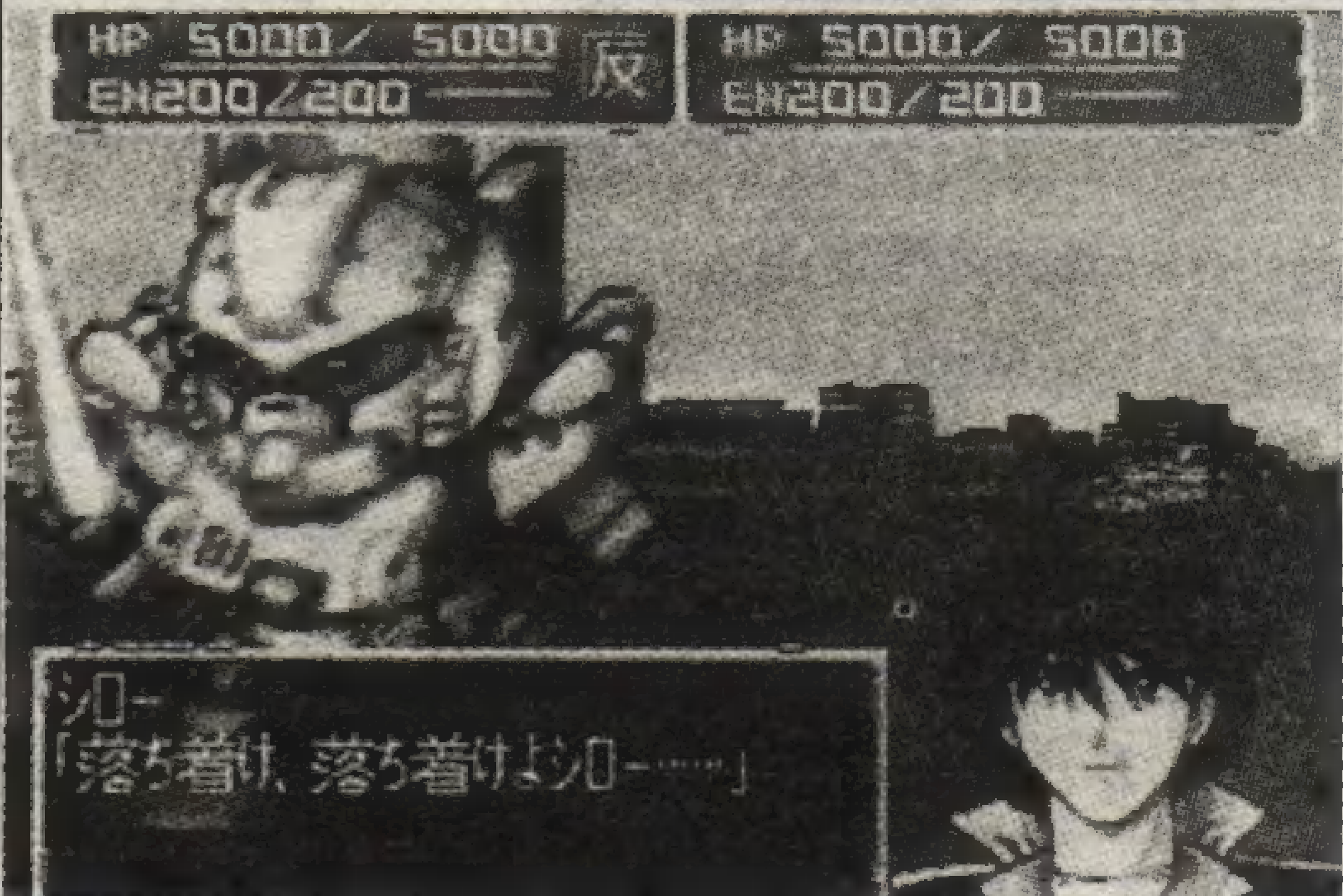


POINT 1

战斗画面的背景用3D POLYGON表示

做为战斗舞台的战场,由原来的2D变为3D。从画面深处出现机器人的表现方法十分有趣。





包括初初参战的2个作品，共收录的20个题目。

N64版中出现的作品是以“高达”和“盖塔”、“万能侠”系列为中心的20个作品。其中92年发售的“ジャイアント・ロボ”(守护巨神)和82年放映的“六神合体ゴッドマーズ“是初次参战。

两上巨大的机器人在与穆克帝国的战斗中有何关系，现在还不明。但肯定两者都将为正义与其它机器人联合起来，与共同的敌人战斗。

POINT 2 N64版出场作品一览

以下所列的人物和机器人将在N64版中出场。此外下表之外作品的机器人，以及彩色GB版《机器人大战LINK》中的某些机体将作为隐藏要素出现，也许“塞巴斯塔”或“EVA”“伊汀”也将出现。

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达　逆袭的夏亚
- 机动战士高达0083　星辰的回忆
- 机动战士高达　第08MS小队
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记　高达W
- 圣战士登拜因
- 苍之流星S·P·T雷斯那
- 无敌钢人泰坦3
- 万能侠Z
- 铁甲万能侠Z
- 盖塔ROBO
- 盖塔ROBO G
- UFO宇宙圆盘大作战
- 超电磁V
- 超兽机神
- 六神合体
- 守护巨神　世界静止之日

英雄们合力解决地球的危机



▲在《机器人大战F完结篇》中才可以使用的高达W的角色，在N64版的序盘便可以使用了。



使用必杀技会出现MOVIE

机动武斗传G高达中的撒夫尔同盟本次将全部登场!

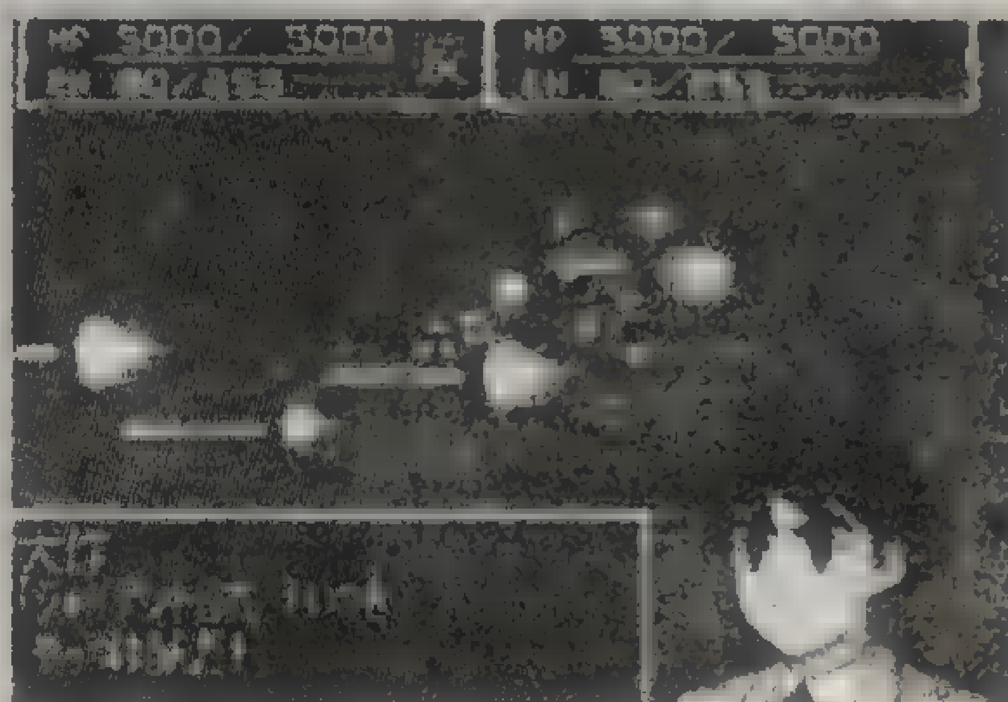


出场人物介绍

“ジャイアント・ロボ”(守护巨神)和“六神合体ゴッドマーズ”本是以横山光辉的漫画为原作的动画。“ジャイアント・ロボ”的Video发售了7卷，遗憾的是“ゴッドマーズ”的Video在日本已经中止了发售。

ジャイアント・ロボ ~地球静止之日~

围绕着核变新能源“シズマドライブ”的秘密，描写主人公草间大作和他操纵的ジャイアント・ロボ的行动的作品，除拳之外还装备了导弹、火箭等多种武器。



▲用手表形通信装置向机器人下达命令，另外在动画版中出现的女主角银铃是否会登场呢?



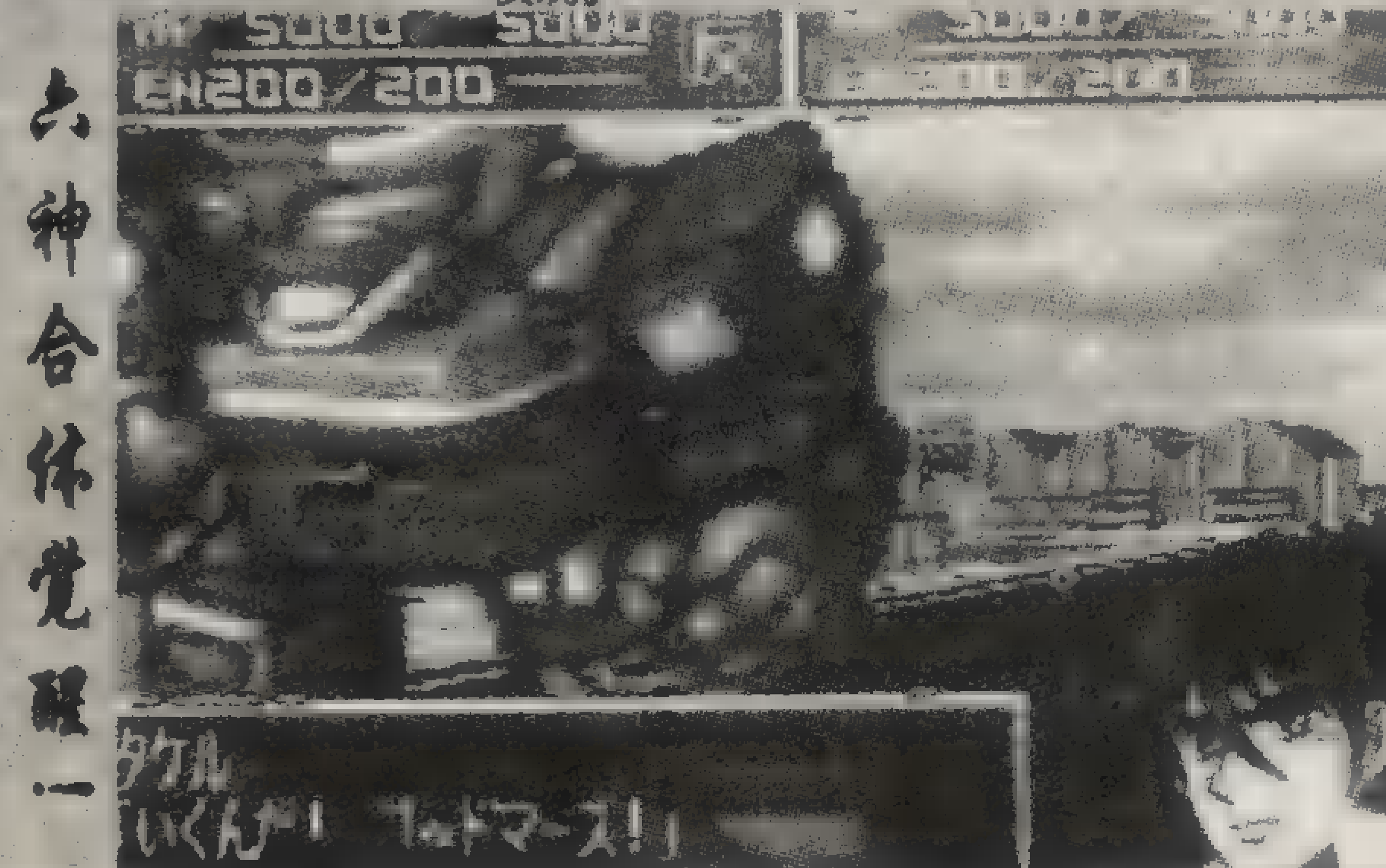
六神合体ゴッドマーズ

横山光辉原作的作品，在17岁主人公明神タケル的呼唤下，沉睡于世界各地的6个机器人合体为ゴッドマーズ。具有ゴッドファイヤー和マーズフラッシュ等剑的武器。



▲拥有多种超能力的少年，驾驶着巨大的合体形机器人在本作品中肯定会有出人意料的表现。

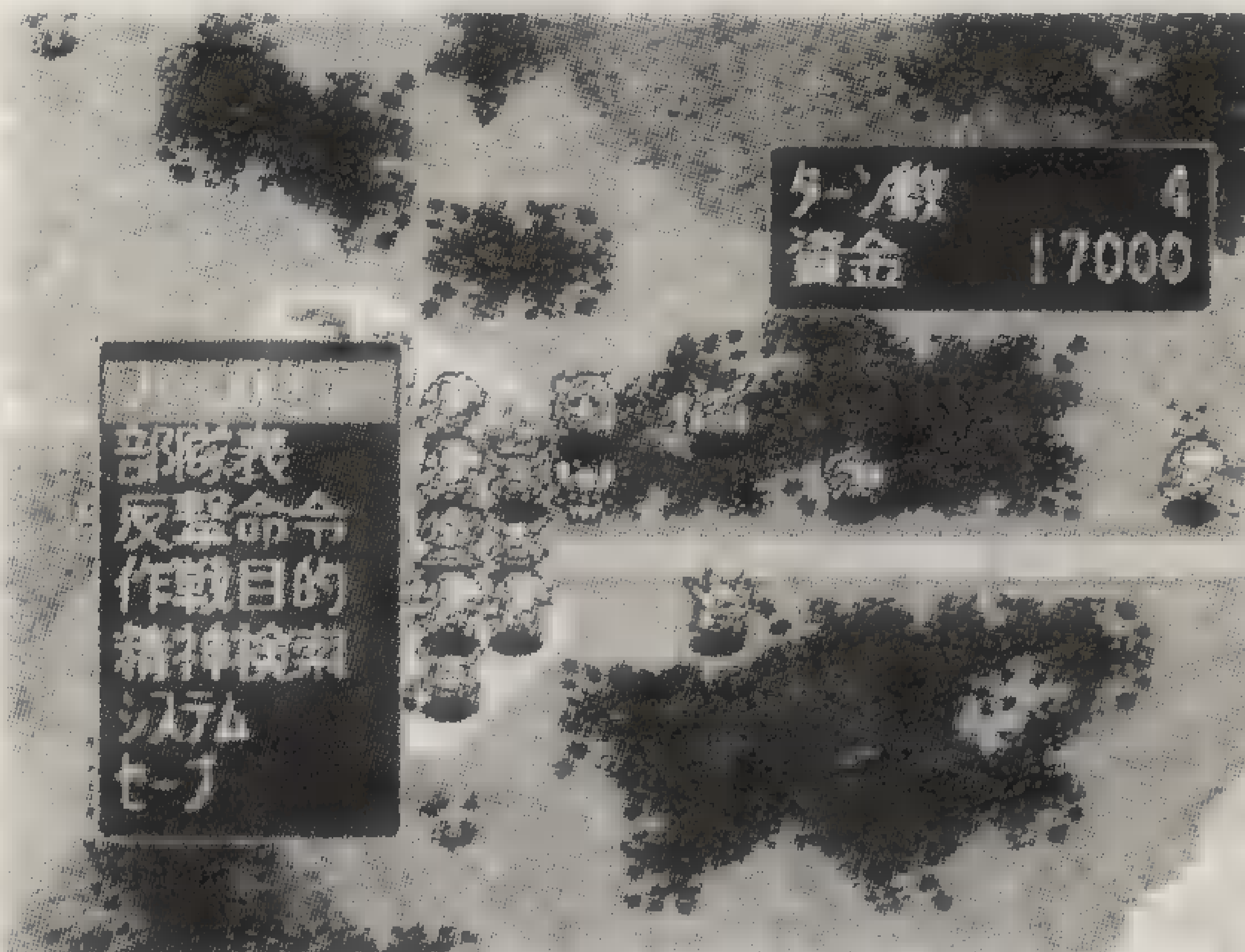
六神合体觉醒!



注意新的情节构成

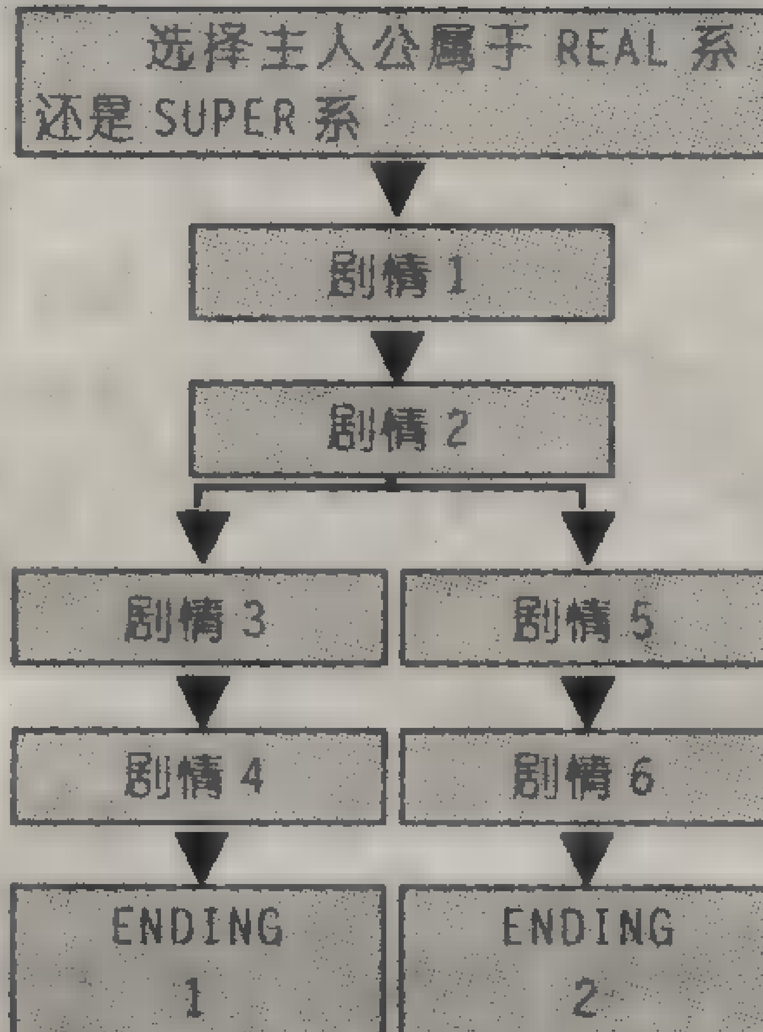
主人公乘坐机器人的种类和所属组织不同，情节发展也不同的“多种情节系统”。在N64版中，这种系统更增加了戏剧性。

这次把100多种情节分在10个区内，各区中进行的行动将决定下一个要去的地区。这样到达结尾时玩者的情节有许多种。通过各种路线的变化可以玩很多次。



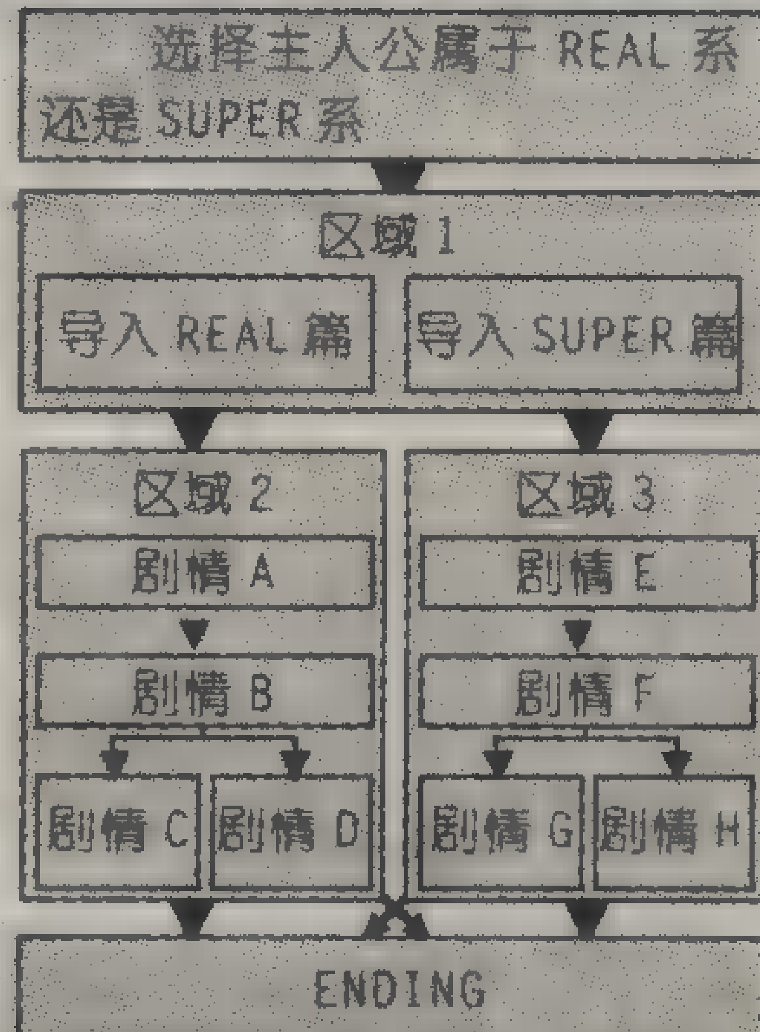
本作品共收录了10个区共100话以上的剧情

以前的“超机”



主人公的机器人分为超级机器人系和real机器人系，故事也有各自的分歧。分歧情节的结尾也有多种。

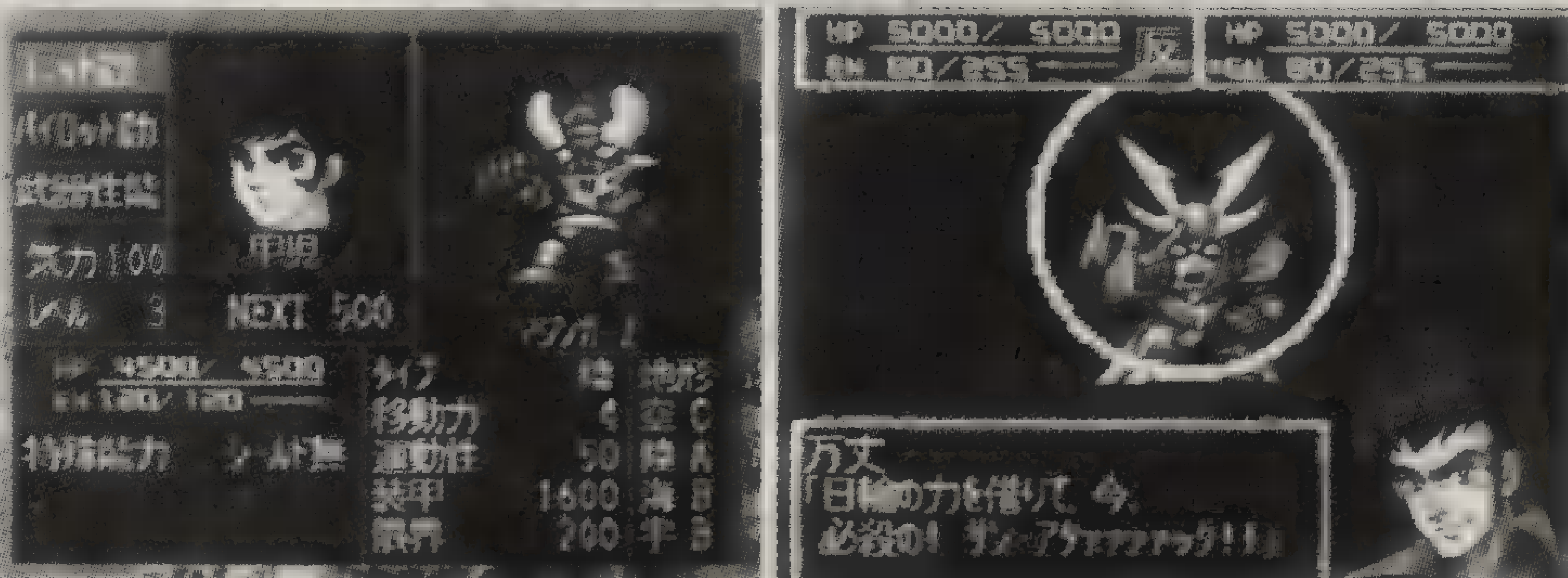
“超机64”时



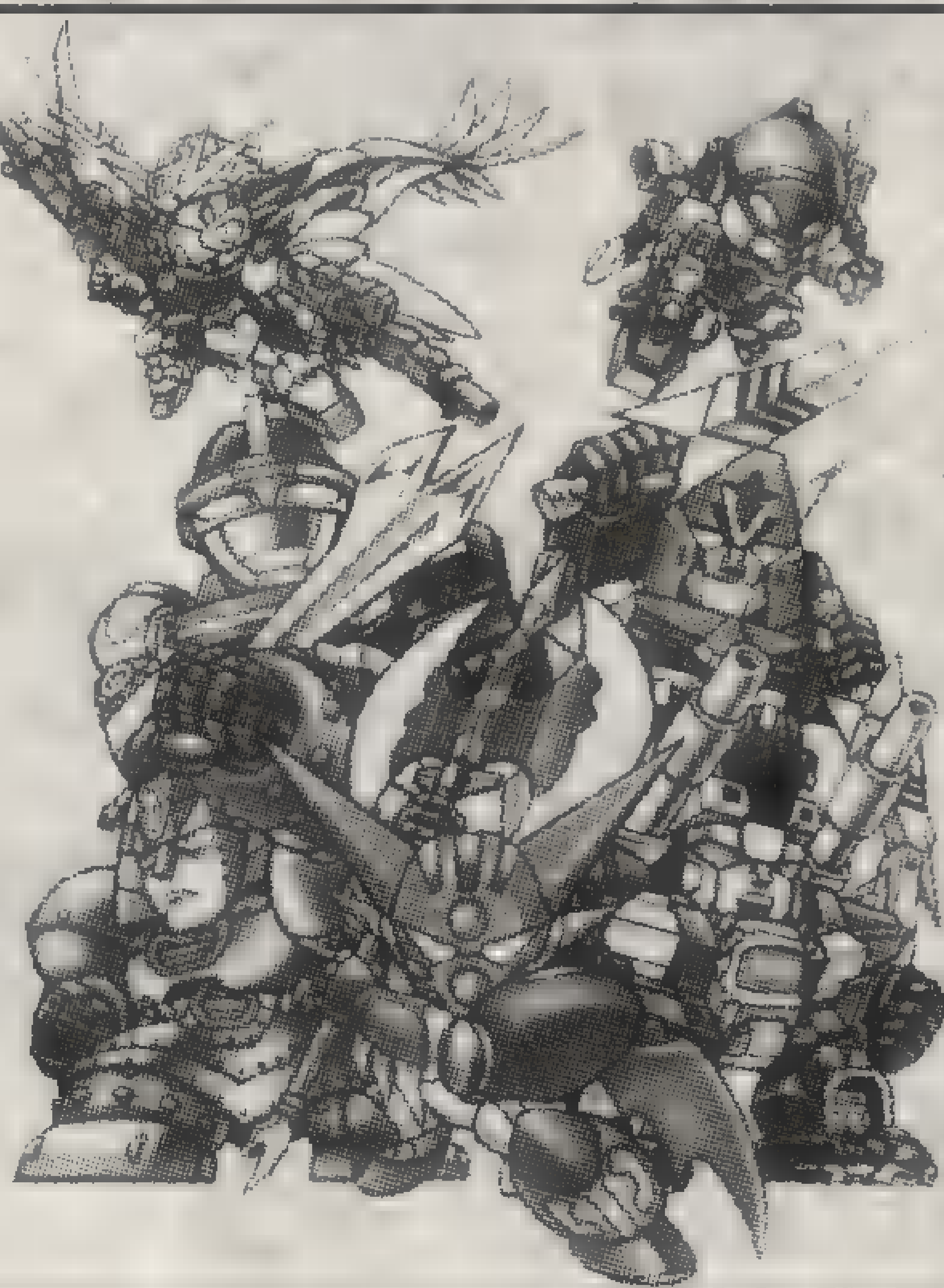
主要分歧以区为单位进行，区内有多种情节，其结果会影响下个区的发展。最后的结局虽是一种，但区的分歧会使故事变化。

实现了与“LINK BATTLE”的数据交换

这是本作的重点新要素。在N64版中出场的驾驶员的数据，可转送至右页介绍的“超级机器人大战LINK BATTLE”，用战斗加以培养。另外还有一些只在连接机能下出场的隐藏要素。

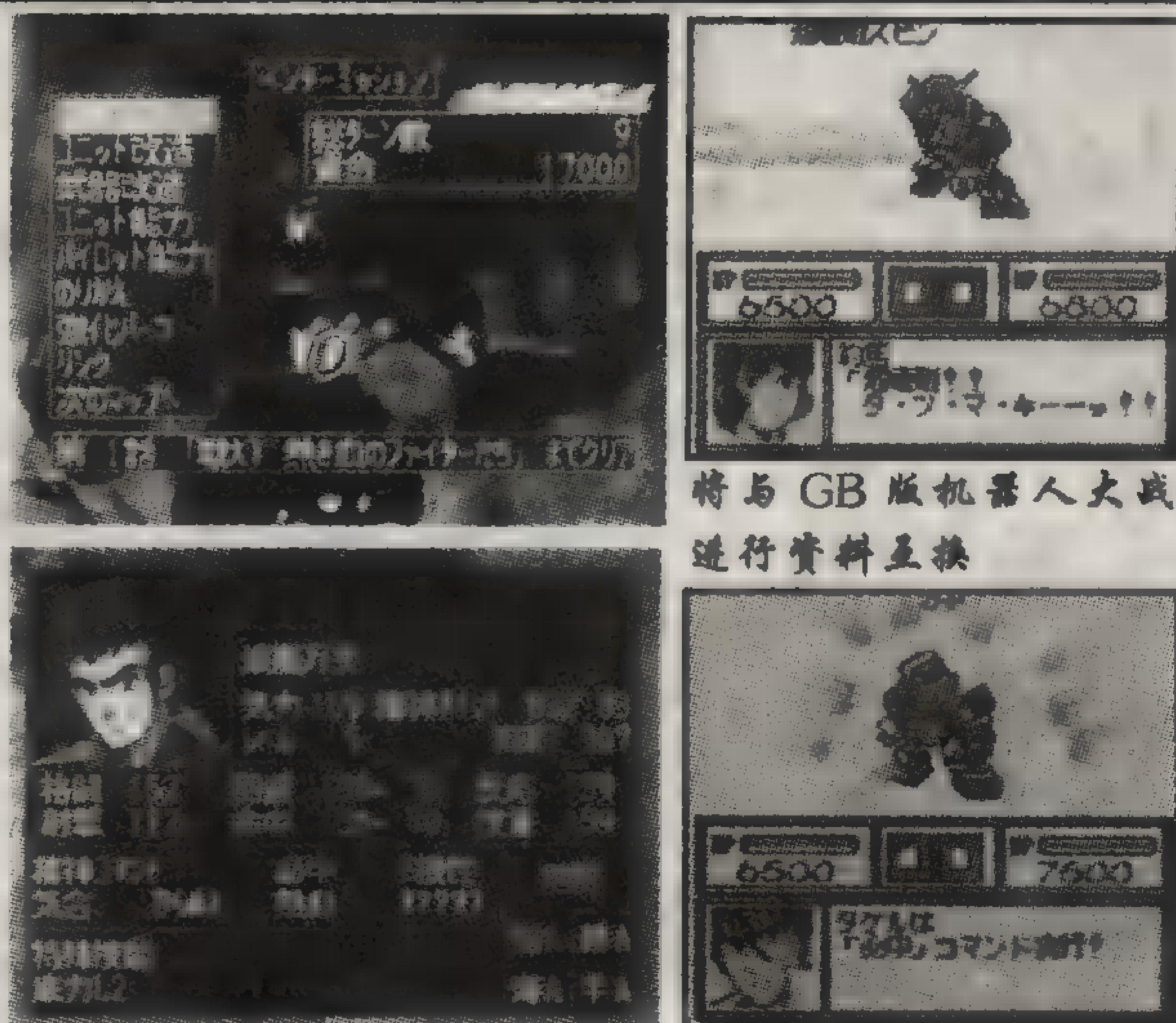


N64版机器人大战海报



POINT 3 与GB连接后出现的隐藏要素

连接机能可以在两个游戏中传递数据。其中有必须连接后才会出现的人物或隐藏剧情。隐藏人物中包括前员20个作品之外的人。还会有意想不到的人物出现。



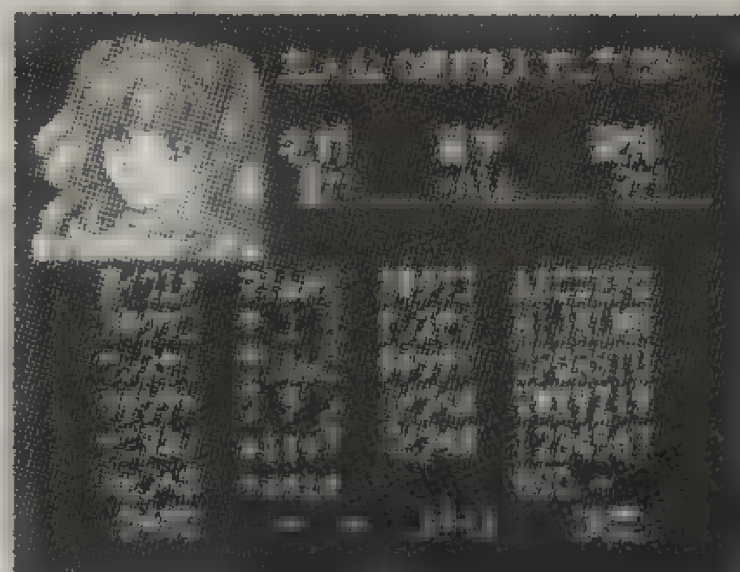
将与GB版机器人大战进行资料互换

可以选择的主人公也有各自的对手

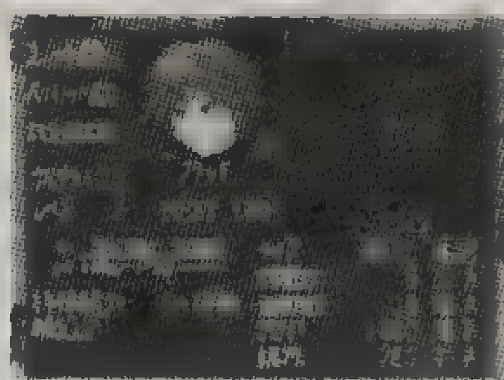
与原来的“超机”系列同样，本作开始时也可选择主人公人物。而且这件可用4个个主人公各自原创的机器人战斗。不仅他们的性格，连出生地、目标等在故事中也有详细的设定。另外各主人公的对手会出场，这些对手在游戏初期做为敌兵出场，在与主人公的战斗中改变立场。

可以自由更换姓名

除了事先定好的名字，也可给其起个喜欢的名字或爱称。起自己的名字用原创人物感受其中的投人感。



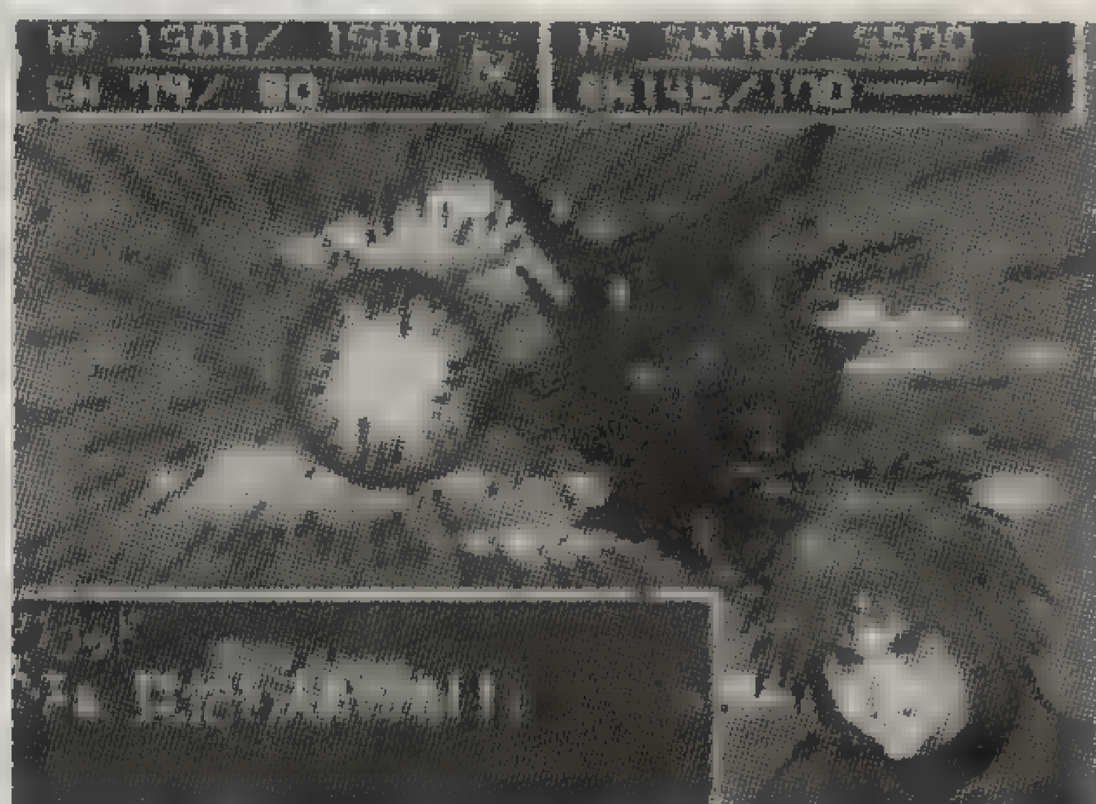
SUPER 系主人公



布莱德·斯凯温德

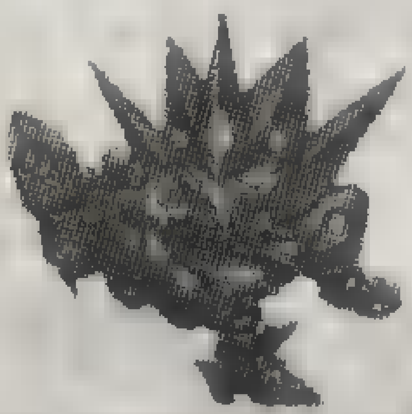
修行“武机霸拳流”机器人格斗术的少年。因师傅病倒而与レジスタンシラ汇合并参加战斗。







卡茨·费尔尼奥斯



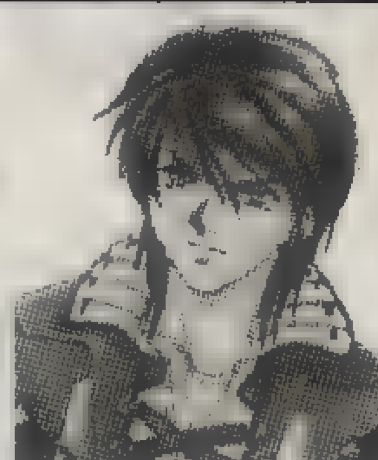
布莱德的对手，也是学习武机霸拳流的弟子。承认布莱德的才华，但不同意其天真的战斗方式。乘座的机器人与アースゲイン是同一颜色的。



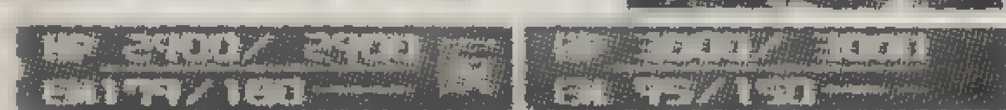
REAL 系主人公

阿克莱特·布鲁

因帝国军的原因而失去许多亲人的少年。与偶然发现的帝国军试验机器人一同参加了レジスタンス。







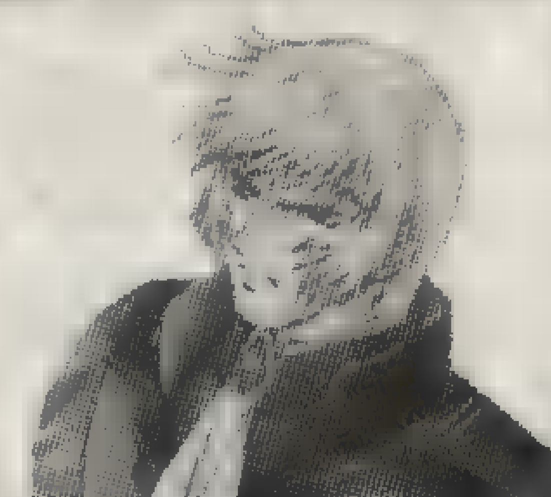


艾尔里希·修达塞

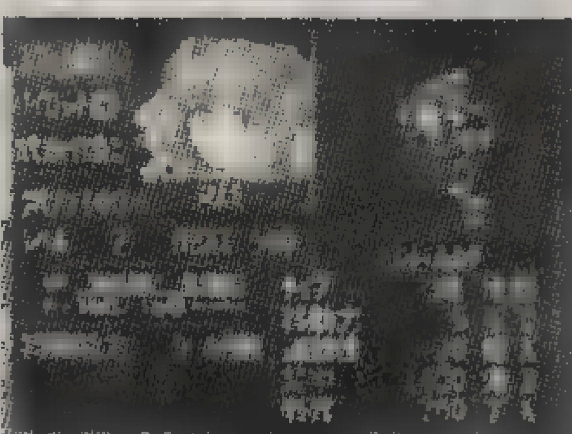
镇压レジスタンス的“Specials”组织的一员。肩负夺回被阿克莱特夺走的试验机的任务。



帝国军秘密开发的试作机，拥用十分惊人的机动力。



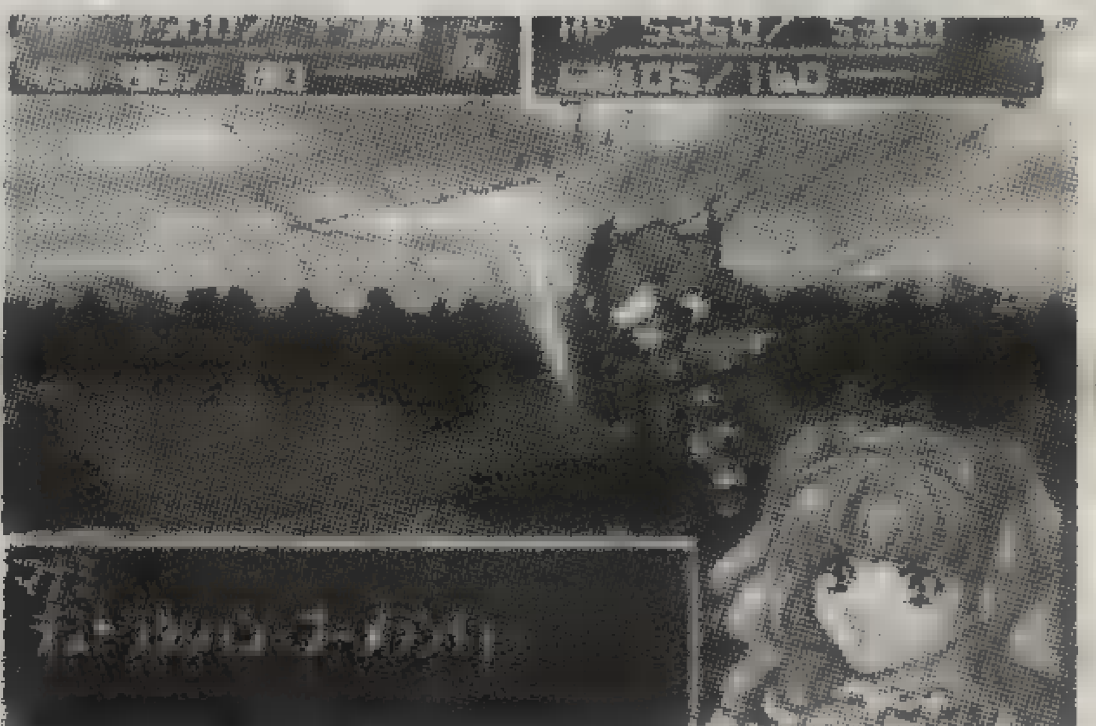
SUPER 系主人公



玛那米·哈米尔

欧洲名门哈米尔家的主人。不能忍受帝国和其从者的不义行为。投身于战斗。性格直率，是个敢说敢做的为人。









艾夏·里斯蒙德

与哈米尔家有亲戚关系的名门里斯蒙德家的一个女孩。玛那米的表妹。外表与玛那米相似，但自尊极高，十分任性。

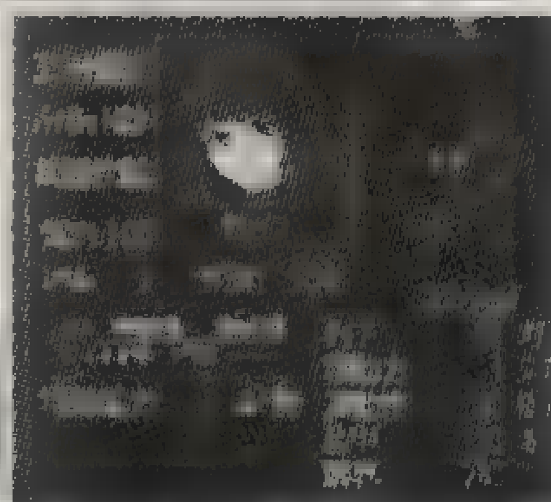


REAL 系主人公

塞林·美尼斯

自从失去妈妈后，因[illegible]克帝国的侵略战争又失去爸爸的少女。从早期就参加レジスタンス，在各地的驾驶员中具有顶尖的本领和指挥力，是组织的核心。









里修·克里斯韦尔

艾尔里希所属的组织“Specials”的战斗队长。具有极好的运气，具有“不死人”的称号的驾驶员。



对于失去双亲的塞林来说，战斗就是他的全部。



关于连接机能

N64 版与 GB 版 LINK BATTLER 间具有数据的互换性。把 N64 版的数据移至 LINK BATTLER 中，可在故事半途中挣到经验值，这里重要的是双主游戏具有同一驾驶员数据，否则将不能连接。

资料互换

机种:GB　厂商:BANPRESTO
媒体:卡带(容量未定)
发售日:1999 年 10 月

超级机器人大战 LINK BATTLER

在 GB 版“SRW”系列中，使用机器人和驾驶员的数据可进行对战，下面介绍 3 种战斗模式，还有新公开的“mail”因素。

在 N64 版中使用 LINK BATTLER 的角色

虽然 N64 与 GB 之间可以进行师机的资料交换，但是玩者必须在 GB 中取得一定的点数（VP），当这个点数积累到一定数数值时便可以购入机师的作战数据，取得数据后在 GB 中进行育成。



1. 队伍构成

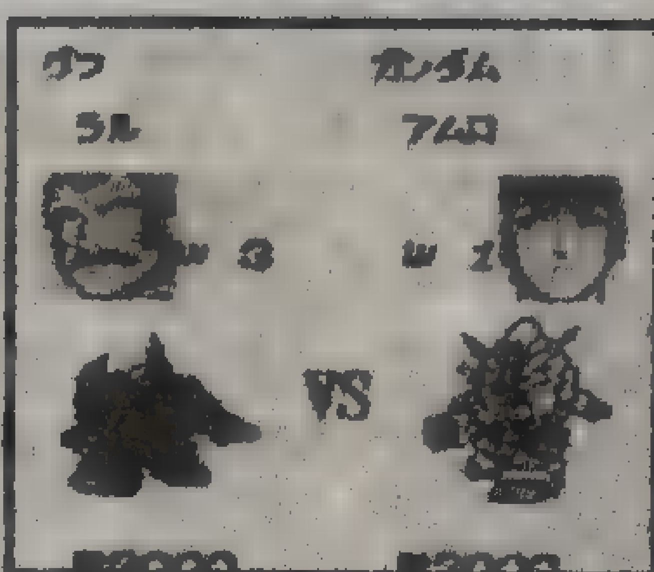
在战斗开始前，玩者要对自己队伍进行编成，以不同类型的机器人进行组合，以便达到攻防一体的效果。

2. 在 6 次行动内使用不同的指令



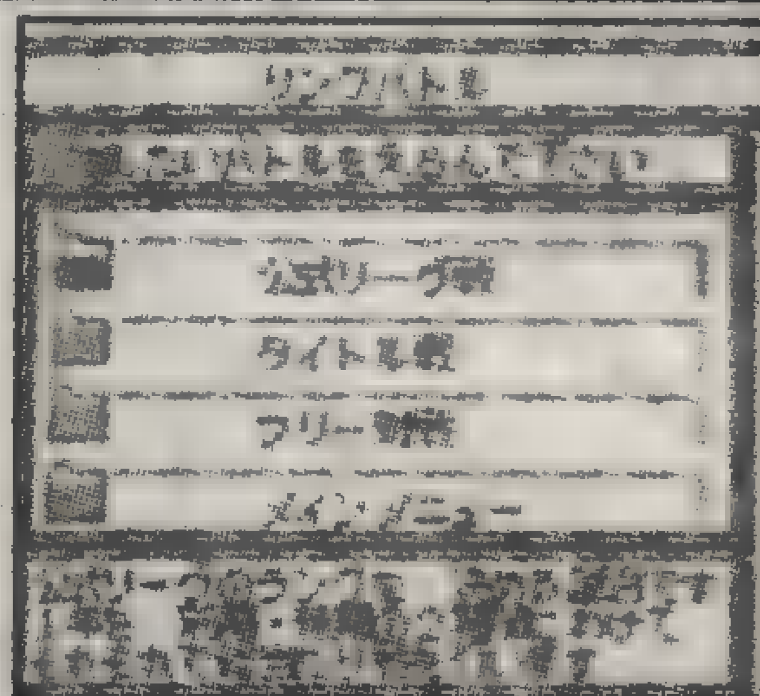
在一个回合内可以向机体下达 6 次行动命令，这些指令完全是玩者事先设定好的，要根据机师和机体的能力来下达不同的命令，其中在必要的时候也要使用精神指令。

3. 战斗开始



向各机体下达指令后，便会进入战斗状态，由于己方的角色可能与对方的等级相差很多，因此在设定行动指令时就要有一定周密的计划，在必要的时候绝对要使用精神指令，不然在强敌作战时会感到相当吃力。

备有 3 种战斗模式



●**公式 rink 战**　通过 LINK BATTLER 中的 League 战，按 5 个阶段分等级的模式。

●**章节战**　进行各种章节战的模式，要依据游戏中的时间申请参加。

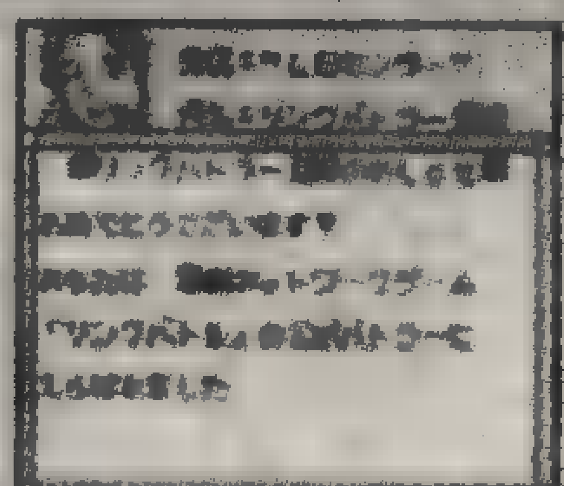
●**自由对付**　与级别无关，在 LINK BETTLER一同伴间进行对战的模式。是挣经验值的绝好地方。

传送 mail

游戏中通过 mail 进行与别的 LINK BATTLER 的往来，除游戏外，还是重要的情报源。

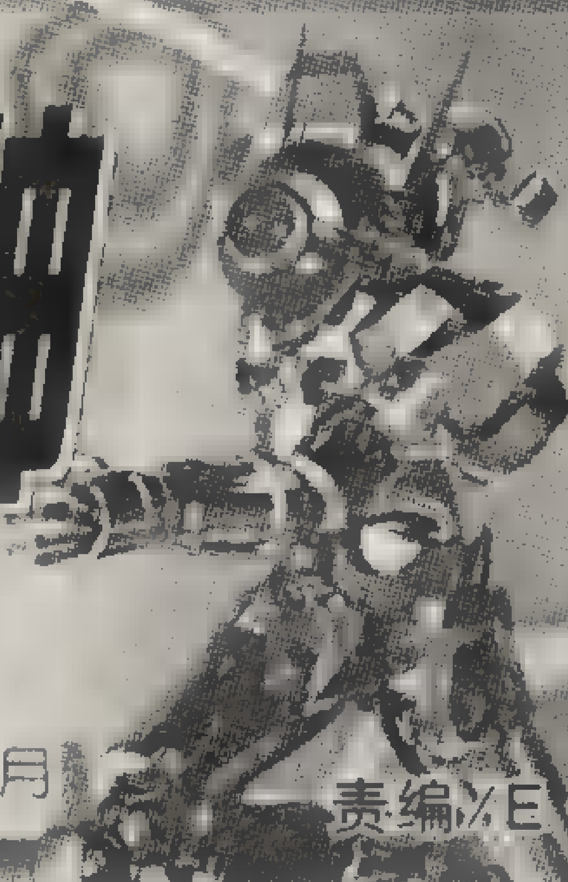
可以与朋友交换贵重的资料







真·魔装机神



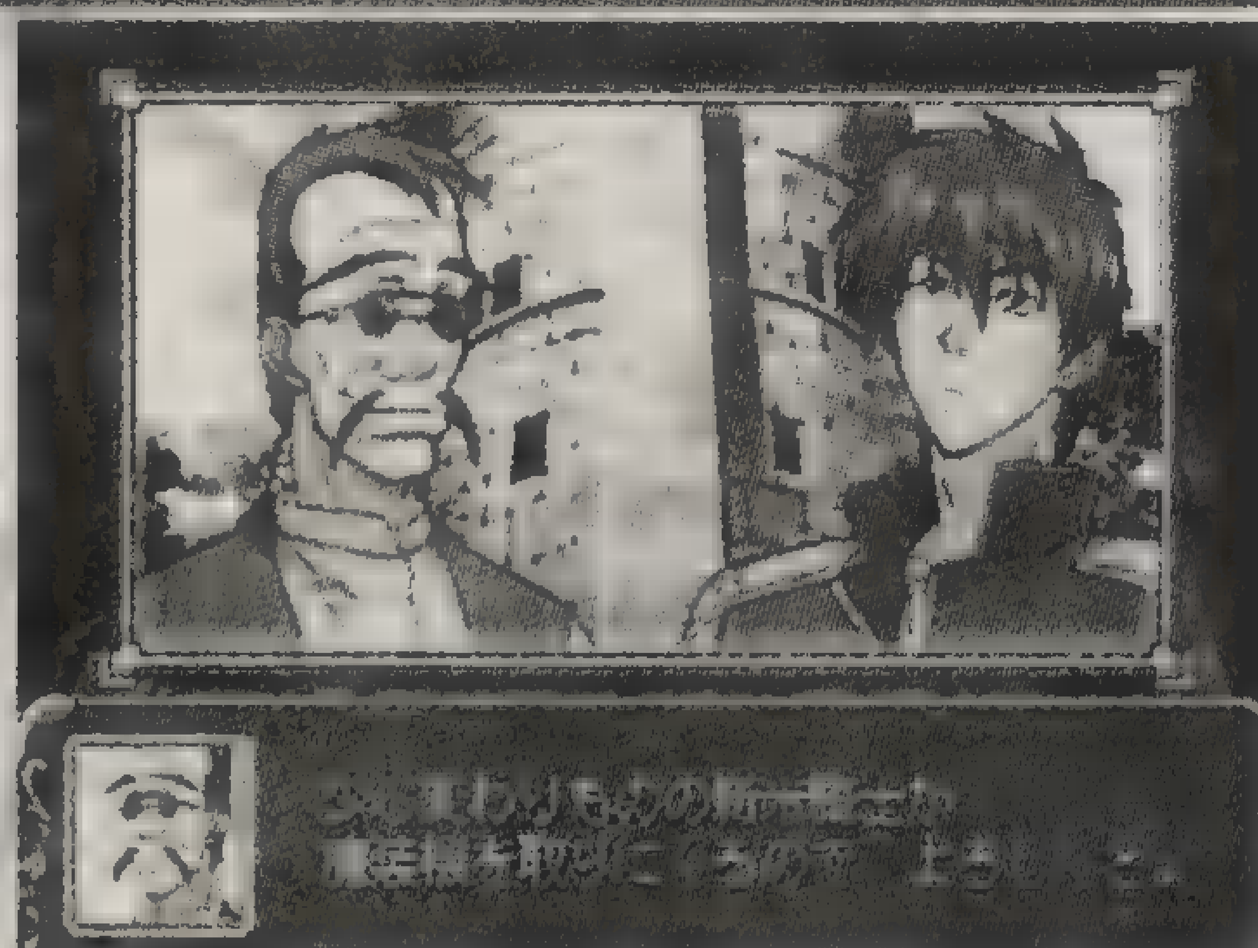
PS 厂商:BANPRESTO 媒体:CD-ROM
类型:S·RPG 发售日:1999年11月

责编/E·T

以“超机”系列的原创机器人塞巴斯塔为主角

过去产生了许多名作动画的“SRW”系列中,有一个游戏原创作品“魔装机神 塞巴斯塔”。在人与魔装机的组成的作品世界观的基础上,新的S·RPG出场了。

本作中塞巴斯塔的驾驶员,是“SRW”系列的新主人公ケイゴ=フユルディナン。在他进行成为魔装骑士的测试时,故事开始了。



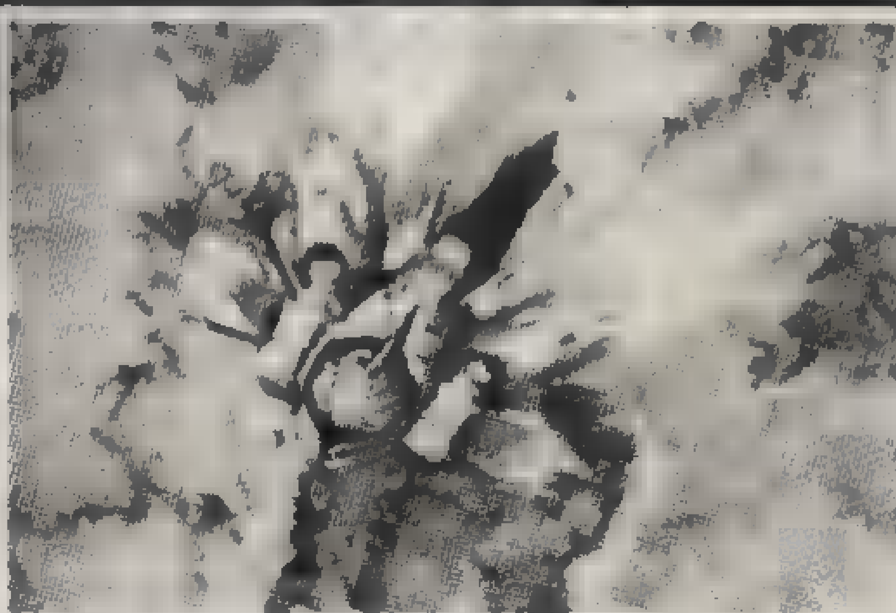




以另次元中的浮游大陆为舞台而发生的故事!

故事

主人公ケイゴ是个具有魔装机操纵者才能的18岁青年。他正面临“魔装骑士”候补生的最终测试。在打破ゴーレム的测试之中,突然称为“ダウス之魔物”的怪兽前来攻击。为了掩护来不及逃的同伴,ケイゴ冲向敌人。这时魔装骑士队的队长アルマ突然从天而降……

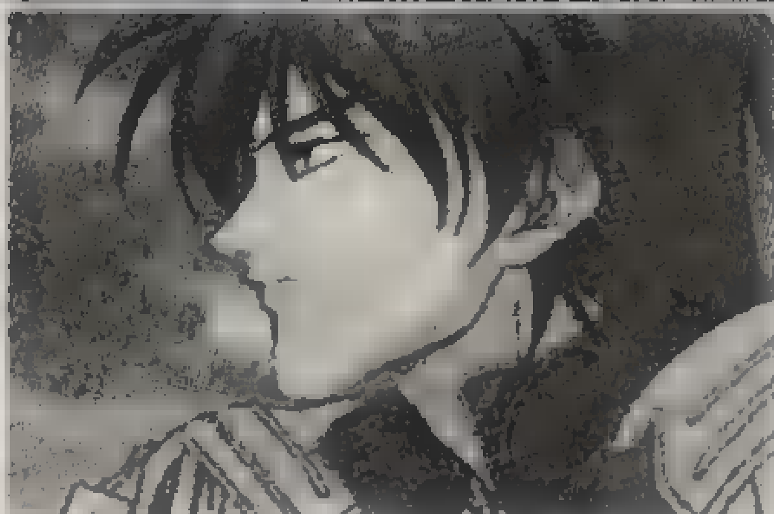






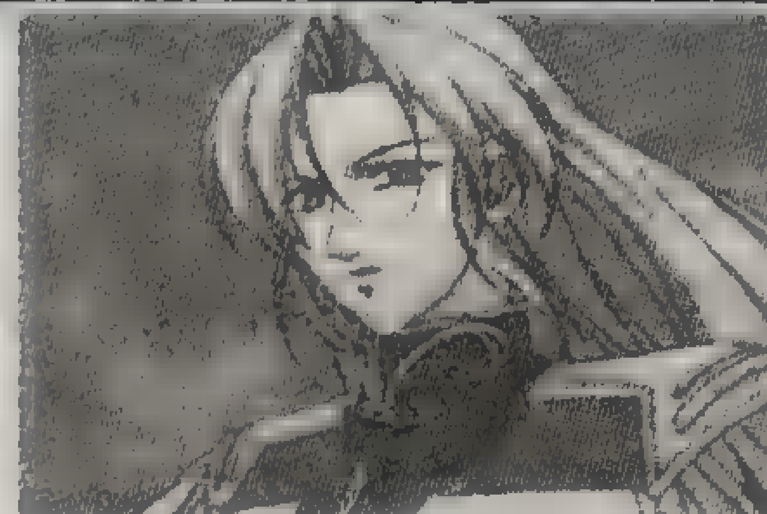
真·魔装机神的篇头动画

出场人物介绍



ケイゴ=クルツ=フエルディナン

塞巴斯塔的驾驶员,从幼向往魔装机的操纵者,周围的人都认为其是个怪人。



アルマ=クルツ=カーリナ

バルツフィーム西方骑士队的队长。她操纵的魔装机“カーヴァイル”是具有强大威力的机体。

塞巴斯塔

ケイゴ乘座的风之魔装机,与“SRW”系列中出现的机器人,在设计上稍有不同。



主人公的爱机

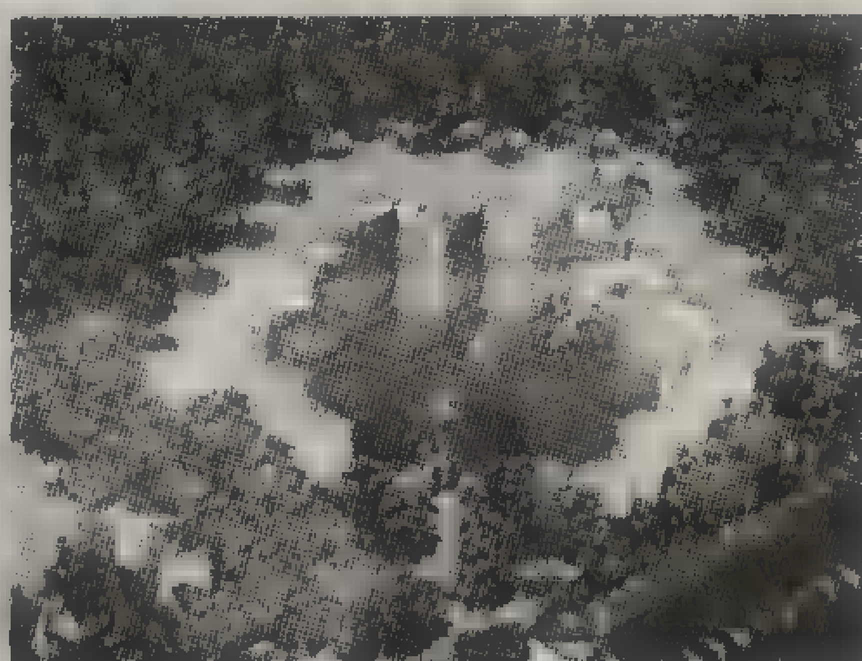


使用六角形方块，战略性高的地图。



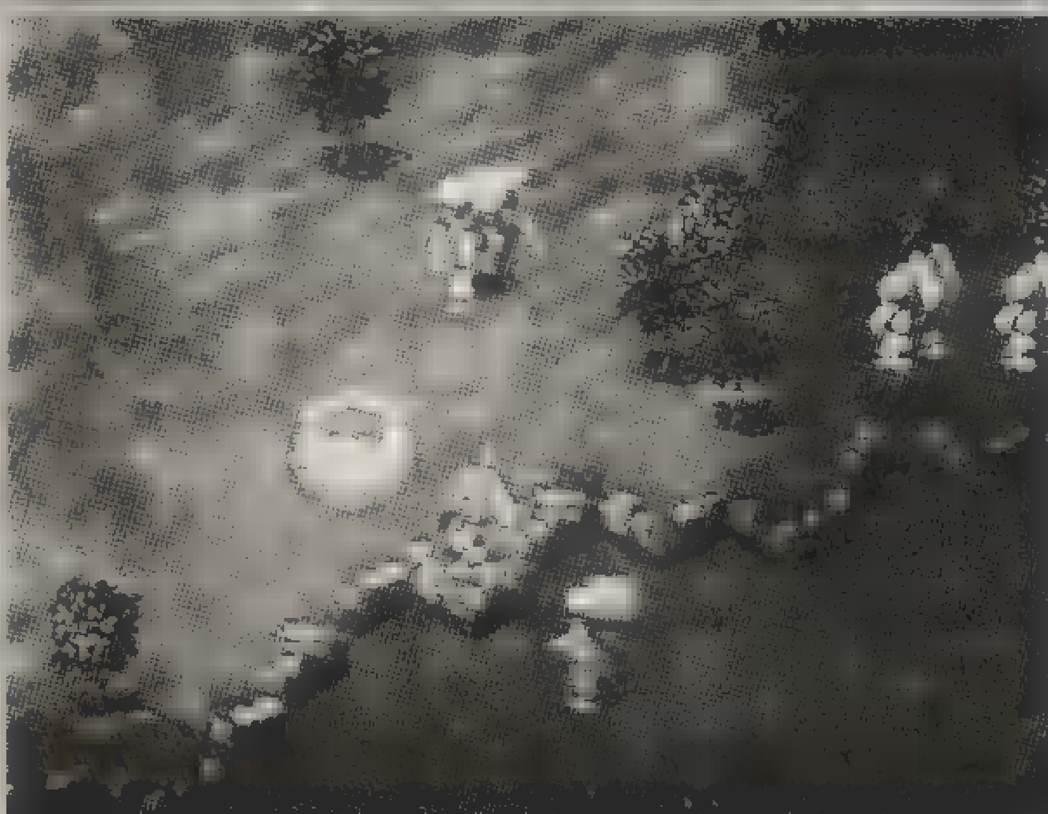
S·RPG中最重要的因素是战斗系统。本作中魔装机的变形和精神指令继承了“SRW”系列的基础。而且采用了可6个机器人攻击一个敌人的六角方块，感觉与过去的作品又稍有不同。另外战斗中的部队全部为3D多边形表示的，加上令人倍感亲切的视觉表现，使玩者可以体验到强烈的战场临场感。

采用六角形地图

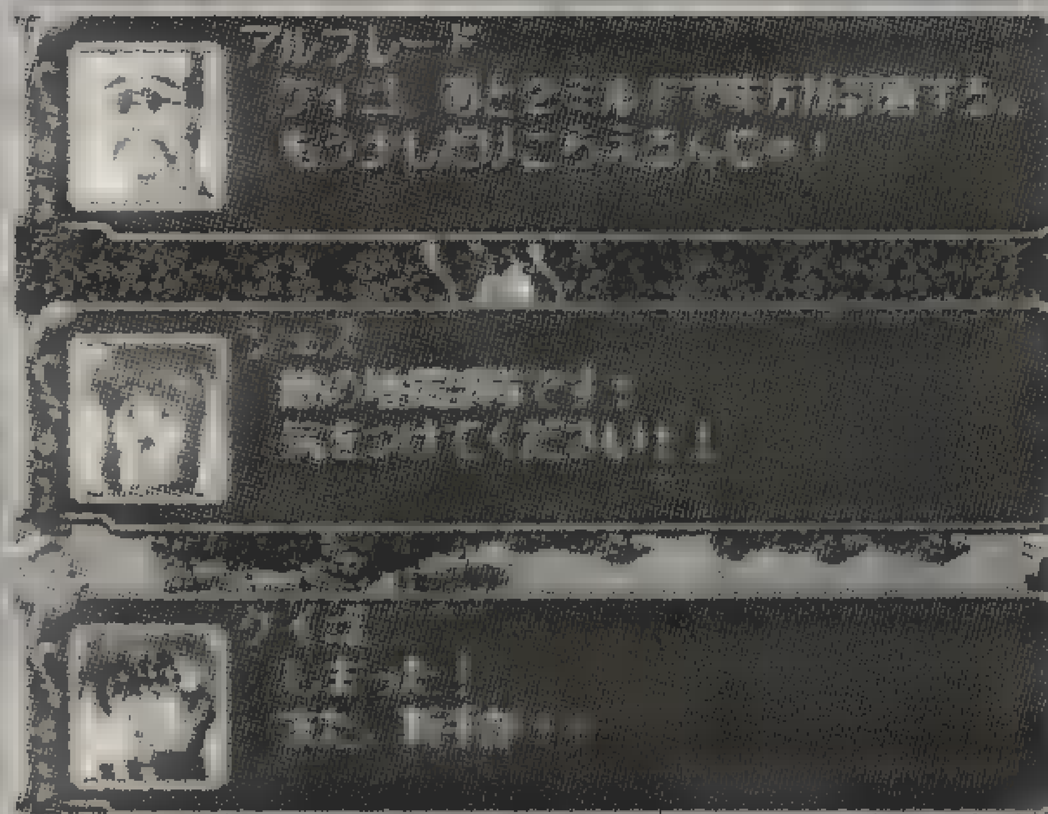




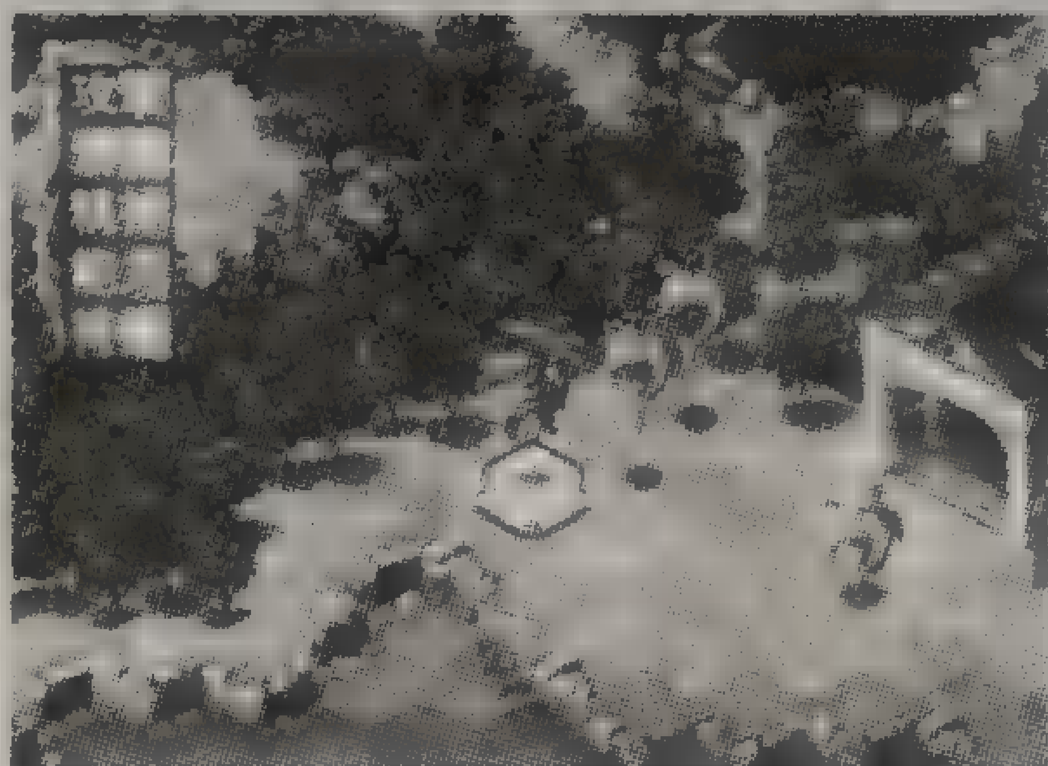
可以关闭战斗画面



拥有丰富的事件



熟悉的作战指令



漂亮的战斗画面



充满临场感的战斗

下面请看主人公的魔装机“塞巴斯塔”的战斗部分，在与敌人战斗中没有普通攻击和必杀技的区别，敌方部队也是由3D mode表示出来的。在给敌人伤害极大的攻击技中，还加入了驾驶员的表情和台词，这种动画风格的表现，是故事中不可错过的部分。



华丽的必杀技演出



在战斗画面中机器人都以多边形描绘，以特殊光影效果来展现那些华丽的必杀技，而角色的表情也会随必杀技的发动变化，不同机体都拥有自己的必杀技，与《SRW》系列一样，每个机体都拥有一项最强的招术。



CHRONO CROSS クロノ・クロス

超时空之轮

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG	
媒体:CD-ROM　发售日:1999 年冬	

在时空和次元中旅行的壮大故事

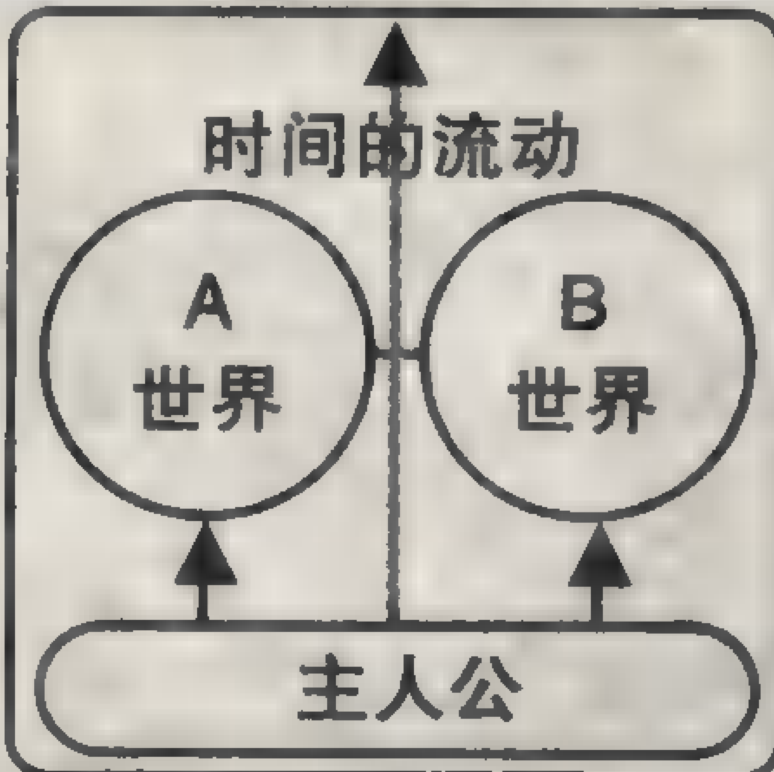


故事的舞台是相似却又不同的两个世界，主人公在平行世界中，超越时空和次元，相互影响并展开壮大的冒险。

主人公离开艾尔尼特诸岛上的阿鲁尼村后，开始了他的旅行，而等待他的命运是……

CHRONO CROSS'S KEY WORD 平行世界

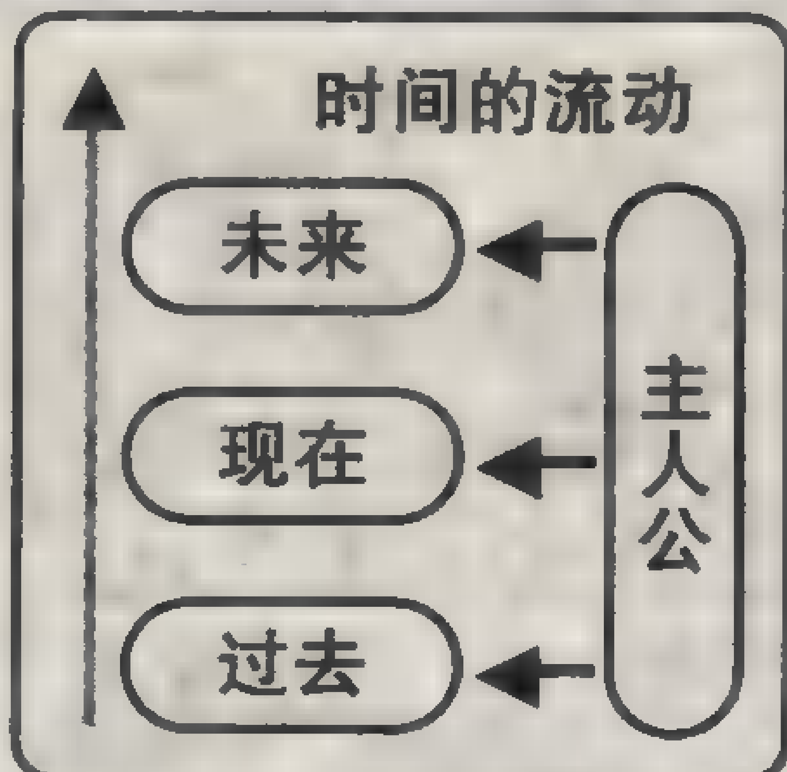
在"CHRONO CROSS"中是两上时间并行流逝的世界(例如同样人物在同一场所，但各自世界上的立场却有着微妙的不同。就是相似又不相同的世界)。



这样主人公要在这两个平行世界中冒险。而且因为两个世界是相连系的，玩者的选择会对二者带来影响，从而展开多种情节的故事。

CHRONO CROSS'S KEY WORD 时空移动

在"CHRONO TRIGGER"中，主人公来往于现在、过去、未来，并展开冒险，也就是象时间机器那样的移动时空。例如，在过去采取的行动的结果，会影响现在及未来。故事随着行动而变，结尾也会改变。



在 RPG 界刮起新风的超大作

在加尔迪亚王国的建国千年祭上的主人公克鲁诺，在一次偶然中来到了 400 年前的过去。他与鲁卡、玛鲁、机器人等同伴一起，展开了过去至未来的超越时空的冒险。





SFC 版《超时空之轮》

CHRONO CROSS 系统简介

有着战斗与解谜双重魅力的 RPG

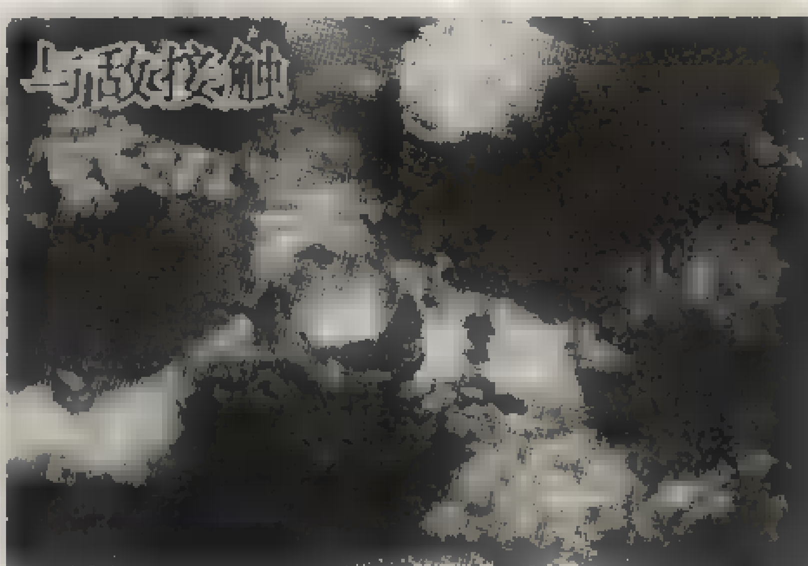
战斗 控制与敌人的战斗并升级，这是 RPG 的基本。在"CHRONO CROSS" 中加入了以往 RPG 中没有的新系统,这个称为"Cross・シーケンス・Battle" 的系统，简单说就是敌人有时不会行动,由于体力有限制,因此不能连续输入指令战斗。通过这个新系统，与同伴间的协作将变成游戏中最重要的组成部分。



与前作同样仍然使用 ATB 时间槽作为角色行动的标准

■遇敌→field map 上接触可以看到的敌人后进入战斗

与 SFC 版"超时空之轮"同样，与敌人的遭遇是在地图上接触到敌人后发生的。相反只要不碰到敌人就可避开战斗，因此本作逃跑也成了重要的战略之一。



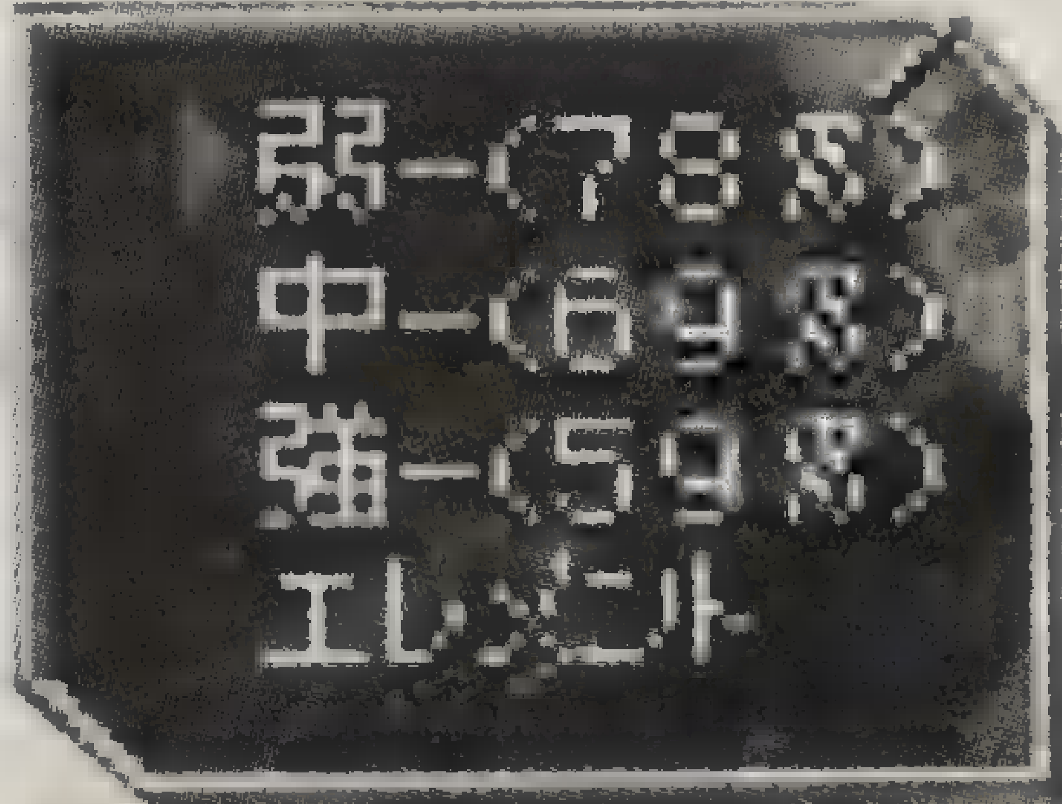


或逃跑

■普通物理攻击——→分为强、中、弱 3 种程度

连按○键就 OK 了

"弱攻击" 消弱体力 1 可上升 1Power Level。"中攻击"消耗体力 2,上升 2Power Level。"强攻击"消耗体力 3 上升 Power Level3。命中率随攻击力的上升而下降。



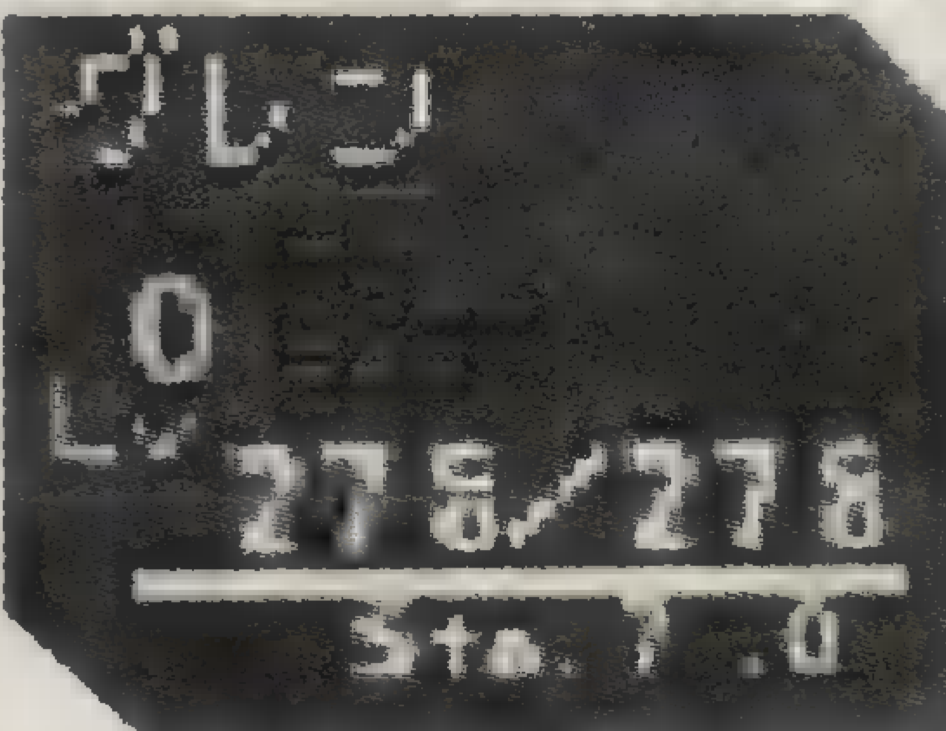
Power Level

物理攻击命中后，对应的强度上升，并可使用该级别的元素（前一级别),有效的升级很重要。

本作中角色的命中率与等级有着直接的关系,在等级低时强攻击的命中率也会很低，只有当等级提升以后，三种类型攻击的命中率才会有所改变。

武器的普通物理攻击有 3 种强度，各自消耗的体力和攻击力、命中率都不同，如普通物理攻击命中，对应强度的 Power Level 将上升。依据强度可使用的元素会有限制。即攻击时必须考虑命中率、强度和元素这 3 点。





▼对于不同的角色要使用不同的攻击方式是本游戏的战斗要点。



CHRONO CROSS 系统简介

战斗画面说明

FIELD EFFECT 场的属性，场的颜色使元素的威力发生变化。

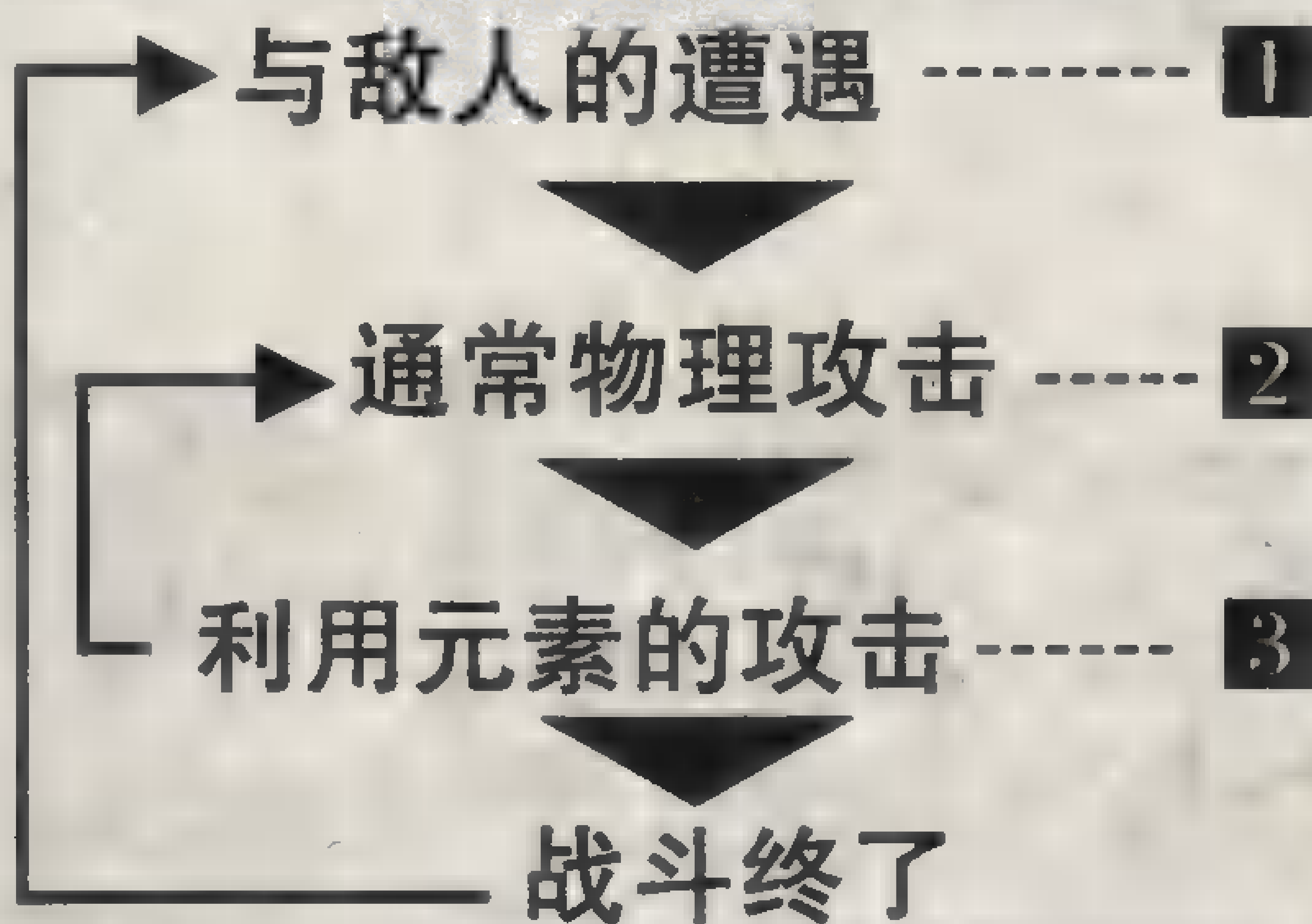
通常攻击 分为3种强度的普通物理攻击。



STA.(体力) 角色的行动值，只有高于1.0时才可行动。

ELEMENT(元素) 发动魔法的指令，会受到场地因素的影响。

战斗流程



■元素 ——→ 使用魔法道具、必杀技的卡片物

“CHRONO CROSS”战斗的最重要的就是元素。元素是代替魔法和道具的东西。战斗中念动魔法或使用道具，全是由事先配置的元素进行。进行物理攻击如不能提升 Power Level 就不能用魔法和道具。只有按适当的顺序设定好攻击方式才能更有效地打击敌人。



CHRONO CROSS 中的作战重点

STA. 体力 本游戏不是回合制，同伴人物是有体力数值，这个数值在限制下可进行多次。而且1个人物不必一次消耗全部体力，中途可让别的有体力的人物行动（例如会4次弱攻击的人物行动2次后，再让别的人物进行强攻击），像这样的方法在战斗中要经常使用。



操作崭新的战斗系统
去迎接敌人的挑战吧！

1. 如道具般地得到元素

元素是类似道具的东西，与道具同样藏于宝箱中，或为怪兽所带。用得到道具的方法拿到。

2. 可使用魔法或道具

战斗中配置的元素可按喜好选择。同一局面可由魔法、道具等产生多种战斗和战略。

3. 按级别配置元素

元素必须在战斗前配置好才可以使用。可配置的级别由元素决定，只要在范围内就可任意配置。随着配置不同，战斗过程也将变化。













CHRONO CROSS 系统简介

特殊 ELEMENT(元素的介绍)

必杀技——人物固有技

人物固有的特殊能力与魔法同样，是由元素发动的，虽然这些固有技是角色自身拥有的特殊能力，但是在战斗中也可让它们进行组合攻击。




利用各个角色的特技组合成强大的合体攻击



召唤元素

召唤怪兽的是召唤元素，具有惊人威力的强大攻击力，但使用时必须让召唤所有 field effect 的元素为同一颜色。

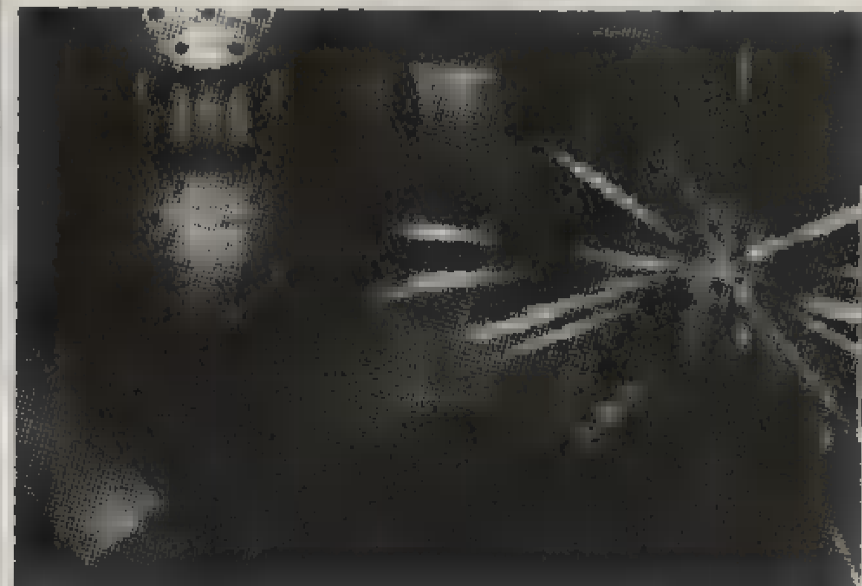
发动极大的召唤兽



当 field effect 变成同一颜色时便可发动召唤魔法

例 战斗中的攻击顺序举例

战斗突入



选用行动力较高的角色



使用命中率高的物理攻击



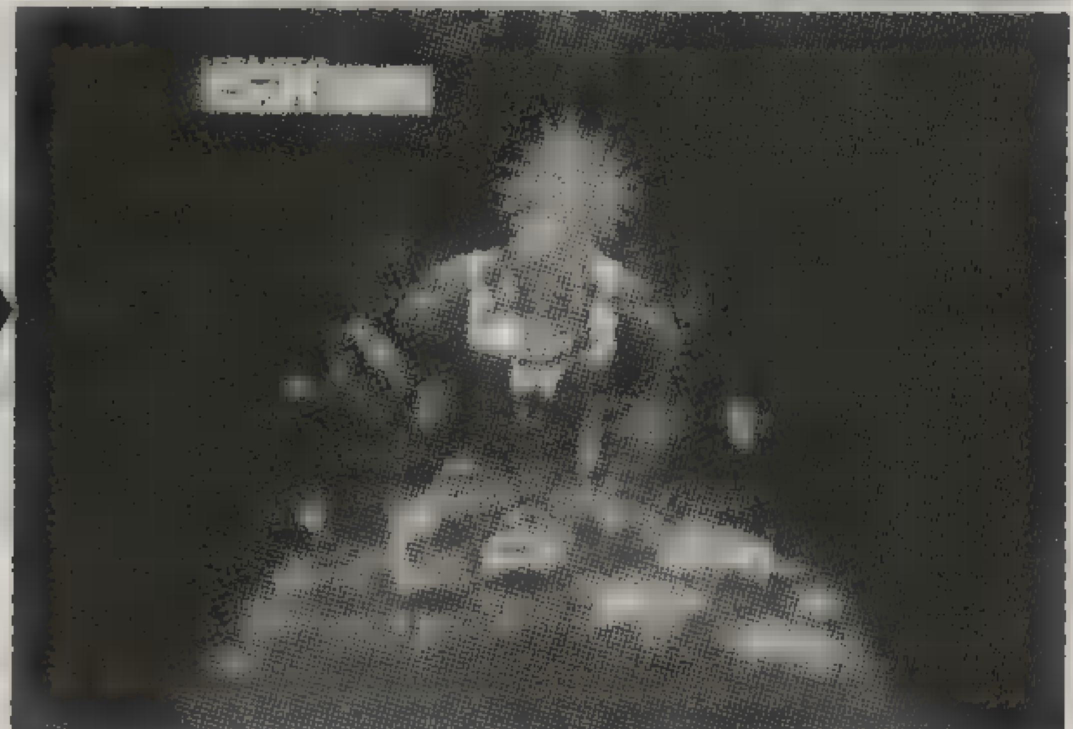
POWER LEVEL UP



准备使用 ELEMENT 对敌进行攻击!

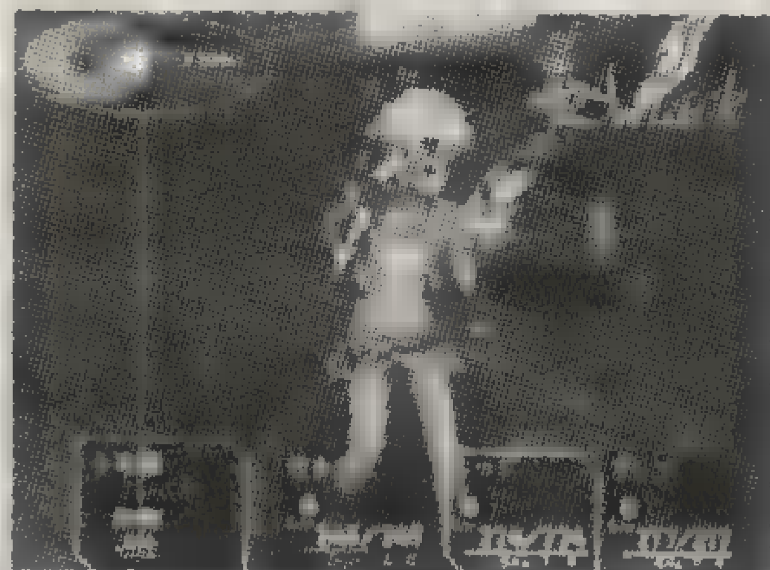
针对敌人的弱点发动魔法





field effect 表示战斗场地的属性

人物、怪兽、元素都有属性，由6种颜色表示出，此外每次使用元素，场点的属性也会变化。如使用3次同色的元素，让地就变为该属性，并提升同色魔法的威力，还可发动召唤元素。





在使用 ELEMENT 前要注意颜色的变化

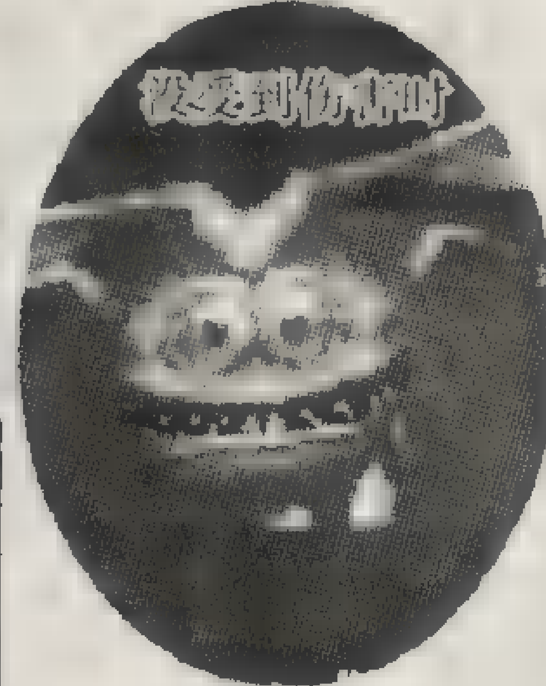
属性的颜色分为 6 种

红⇔蓝
黄⇔绿
白⇔黑
互相制约

各人物、各怪兽、各元素皆有属性，这是本游戏的基本。

怪兽受到的伤害可以一目了然

战斗中画面极为细致，玩者可体会极真实的战斗。其中■注意怪兽的动作，它们在攻击中的动作如有变化，就是 HP 减少且十分累了。一眼看出怪兽的伤害，可以判断剩余的 HP 的情况。



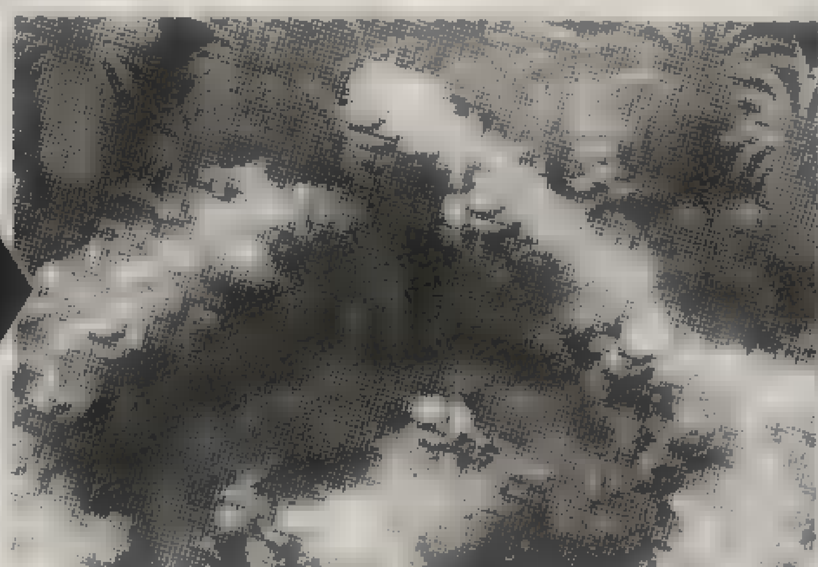


解谜——找出隐藏出路

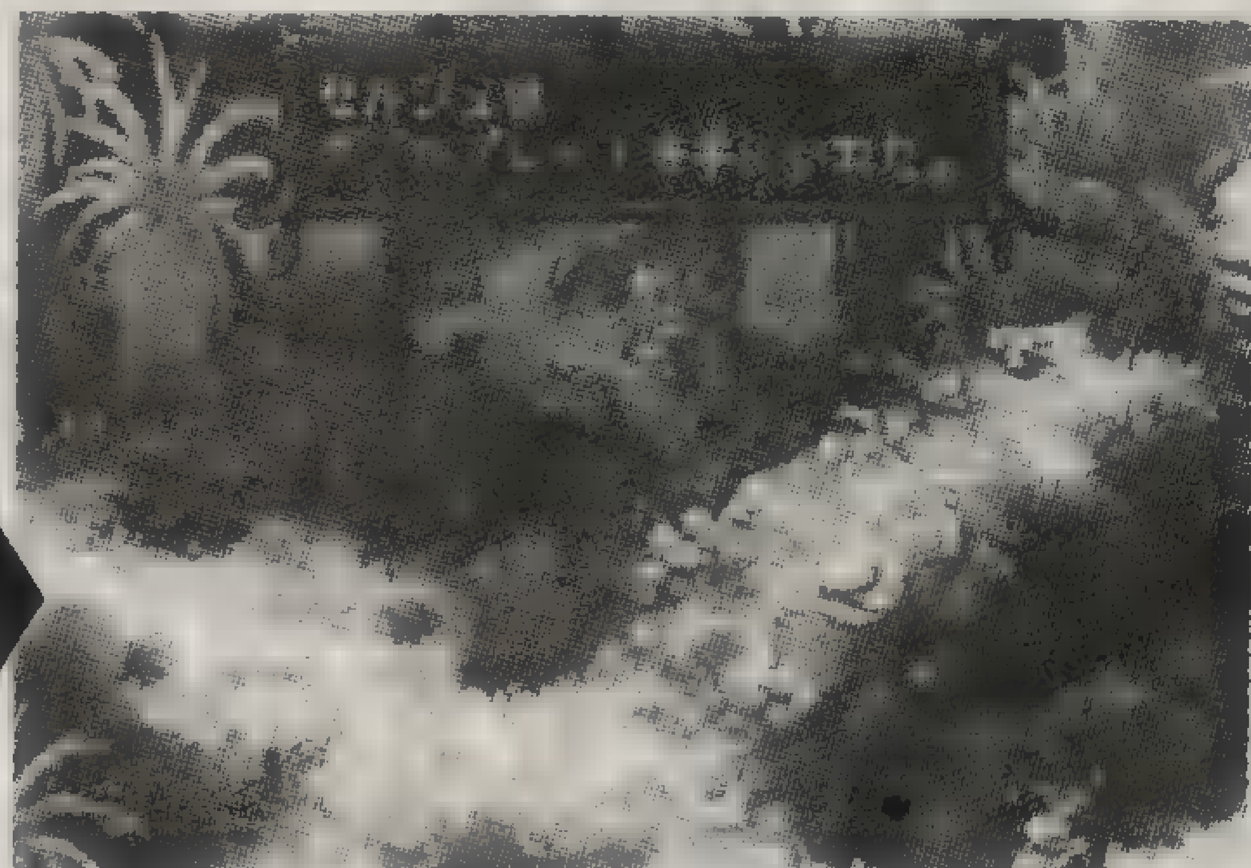
"CHRONO CROSS"与SFC版"超时空之轮"同样，常常要在field map(城内或迷宫）上移动。这样也许像前作那样，会在field上增加许多解谜要素。



发现地面上的洞穴



进入洞穴后发现…

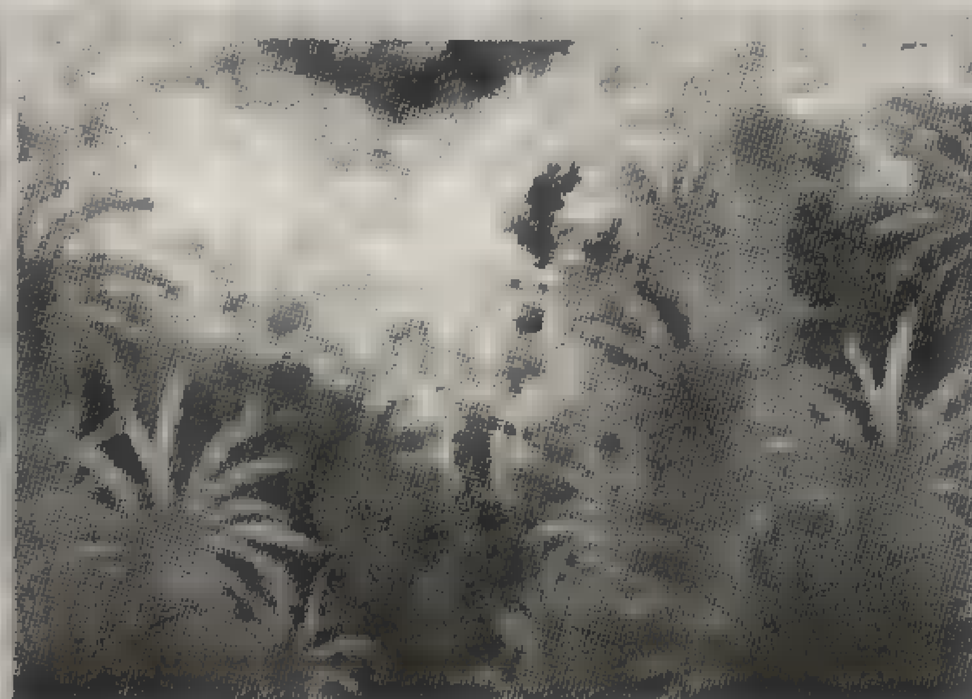


隐藏在秘密角落里的宝物

找出隐藏要素也是乐趣之一

实际上在体验版中采用了宝箱内的隐藏道具，或利用落在地面上的物品的方式。在移动中也会发现许多战斗以外的乐趣。





仔细在地面上寻找不要错过每个隐藏地点

当我们将隐藏的迷逐步解开后，便可以使游戏的冒险度上升

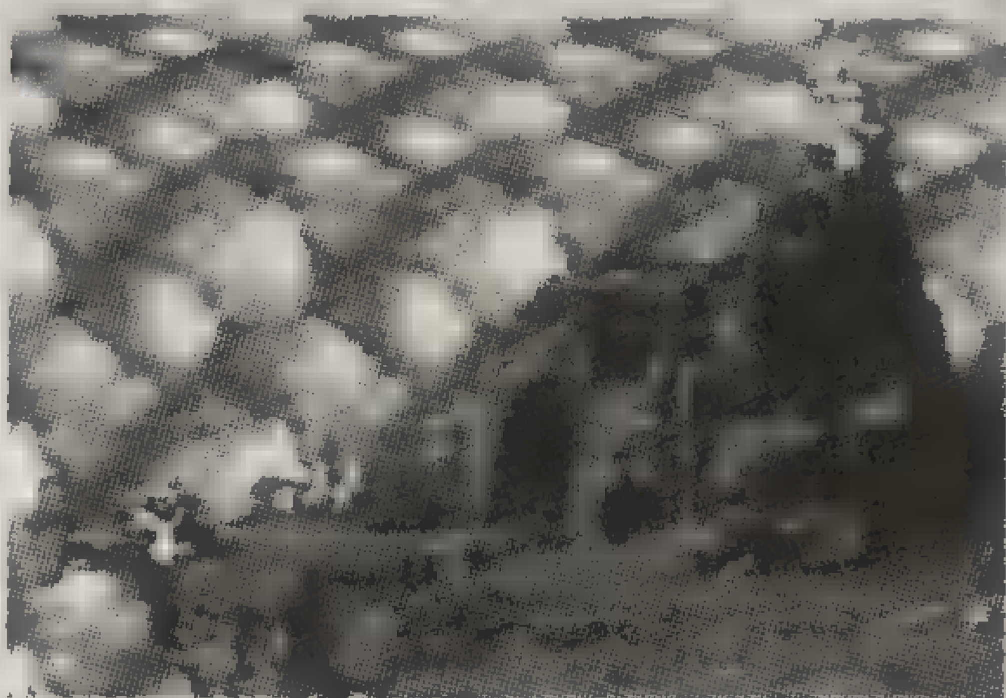


回顾当时成为话题的新系统

"CHRONO CROSS"既然是SFC版"超时空之轮"的续篇，那么采用前作中那些在当时受到好评的系统的可能性很高，在《圣剑传说》所附送的体验版中玩者可以看出无论是画面风格、遇敌方式、战斗方式等都可以看到前作中的某些痕迹，另外复数角色可以发动连携技这一点也继承了前作。

最后前作中最为出名的那个时空飞船，是否会在这个"CHRONO CROSS"中出现吗?虽然现在还是一个迷，但相信它一定会是新作中最为重要的要素。

MAP



在地图上有重多的隐藏要素

战斗



采用ATB时间槽进行战斗

连携技



符合条件时便会发动连携技

乘物



乘时空飞船前往各个时代

CHRONO CROSS 系统简介



所有的故事从这里开始……

在PLAY STATION上所展现的"星战"传说!

"星球大战前传"的影片在观众中引起了极大的反响,此次EA SQUARE将其制作为AVG推出。游戏是以原作为基础,影片中的许多经典场面玩家在游戏中也可以看到。玩家所操纵的主人公是星战迷所熟悉的欧比=旺·克诺比,但在不同的版面,视情况不同还可操作克瓦=刚·金、阿米达拉女王、阿那金·天行者(日后的黑心爵)等角色。

本游戏画面完全用3D POLYGON制作,在展现行星那普的水中都市及共和国首都科尔杉特时,将会有极为细腻华丽的演出。游戏中登场的敌人多达100余种,气氛紧张,动作感也十分突出。

攻守皆可的激光剑





游戏中的主要武器就是杰迪武士所使用的激光剑,他不仅可以做直接攻击,还可弹开对方武器射出的光线,可以说是攻守兼备。



STORY

银河将迎来变革的时期。

为了处理贸易路线的纳税问题,通商联盟在欲望的驱使下开始了对和平的行星那普的侵略。

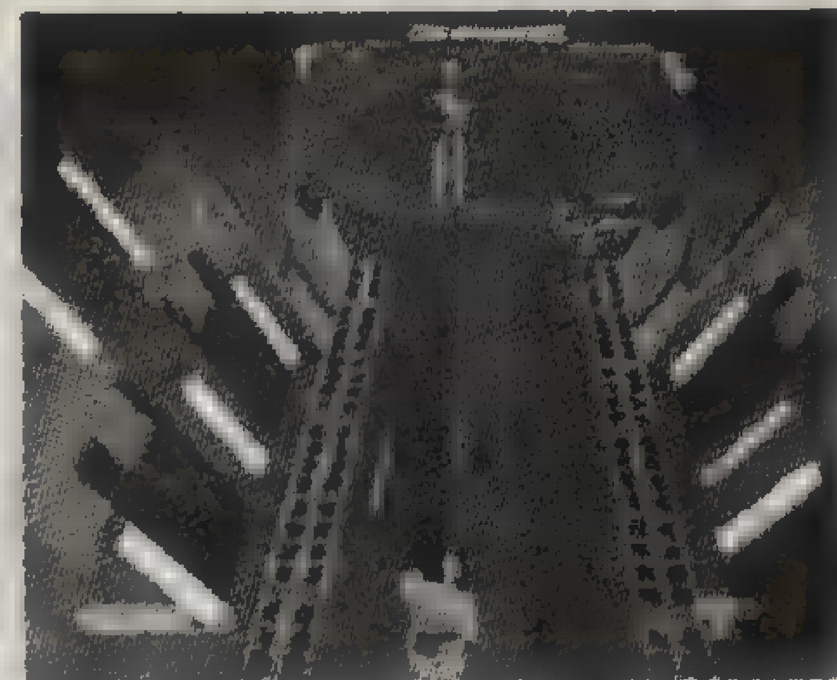
为了平息争斗,杰迪的骑士克瓦=刚·金和他的弟子欧比=旺·克诺比被派往那普,不久两人也被卷入战争的旋涡。在战斗中两个人与一个少年实现了命运的相会,而那个少年正是以后的黑勋爵——瓦德。在其他的登场人物中,还有美丽的女王以及著名的飞船——航天隼以及机器人R2等。

STAGE 1 通商联盟战舰

通商联盟因为税务问题而对行星那普实行了武力封闭，但那普的女王阿米达拉依然拒绝了对方的无理要求，局势进一步恶化了。在元老院中，银河的守护者杰迪骑士决定派遣人员前往通商联盟，以求能够解决目前的事件。

克瓦＝刚·金和他的弟子欧比＝旺·克诺比为了杰迪的交涉到了联盟的船上，但是这次的事件只是更大阴谋的一小部分。联盟的统治者叫达斯·西利亚斯得知共和国与杰迪的关系后，向总督下达了消灭杰迪和侵略那普的命令。





小心出现的敌人





本来是为了和平而来，但等待杰迪骑士的却是敌人的阴谋。在此将会遇到敌方的众多机器人，有些可以用盾来防御，前进途中务必小心。



STAGE 2 行星那普

两个人乘座联盟的运输船来到了行星那普。但是在这里他们被卷人了多罗依特军的大规模行星侵略中，在摆脱敌人追击的逃亡途中，他们偶然救出了贡刚族的贾·贾·宾格斯。

贡刚族是住在水中的水陆两栖种族。欧比＝旺等人在宾格斯的引导下进人了水中都市，他们在城中见到了贡刚族的首领博斯·那斯。等待他们的命运会是什么呢?





水中种族初次登场







由于本关的舞台是水中都市，因此主人公在许多场合下需要游泳前进。此时与陆地上的战斗会有很大不同，而敌方的攻击也较前一关更密集了。







MAGIC DROP F
魔法气泡F

PS

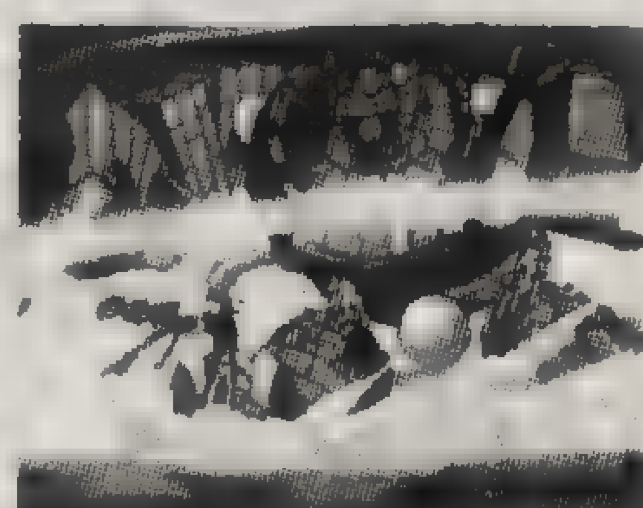
厂商:DATA EAST 媒体:CD-ROM
类型:PUZ 发售日:10月21日



责编/E·T





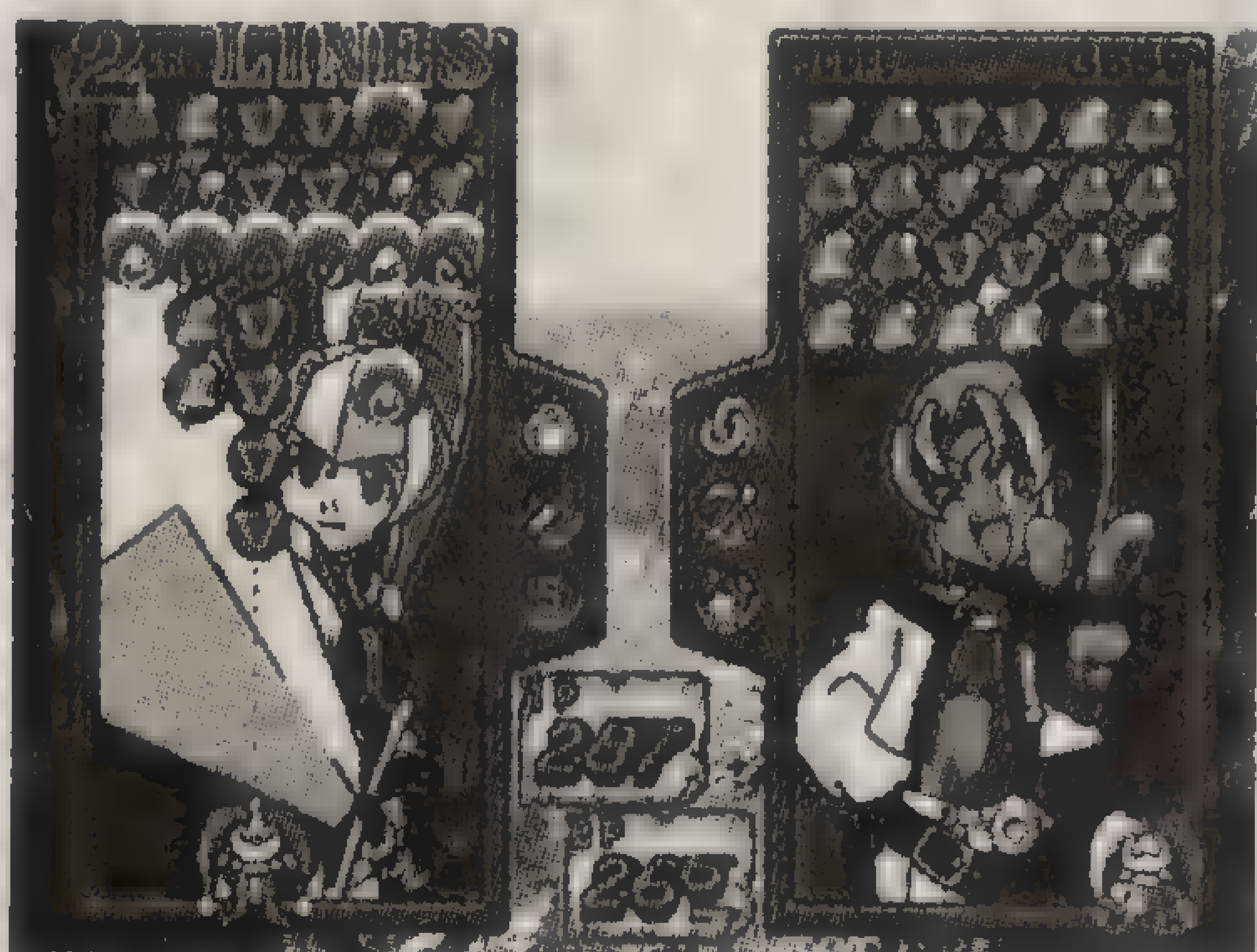


充满战略性的游戏

人气很高的PUZZLE游戏"魔法气泡"系列的最新作将要出场了。射出从画面上部落下的彩色的圆球，形成三个纵向的同色圆球以后就可削去的这个游戏，与以往重视连锁的作品不同，一些具有多种效果的新道具将会出场。使用不同的道具，无需连锁也可产生丰富的变化。此外，本作中还有大量新的要素加入，下面就介绍给大家。

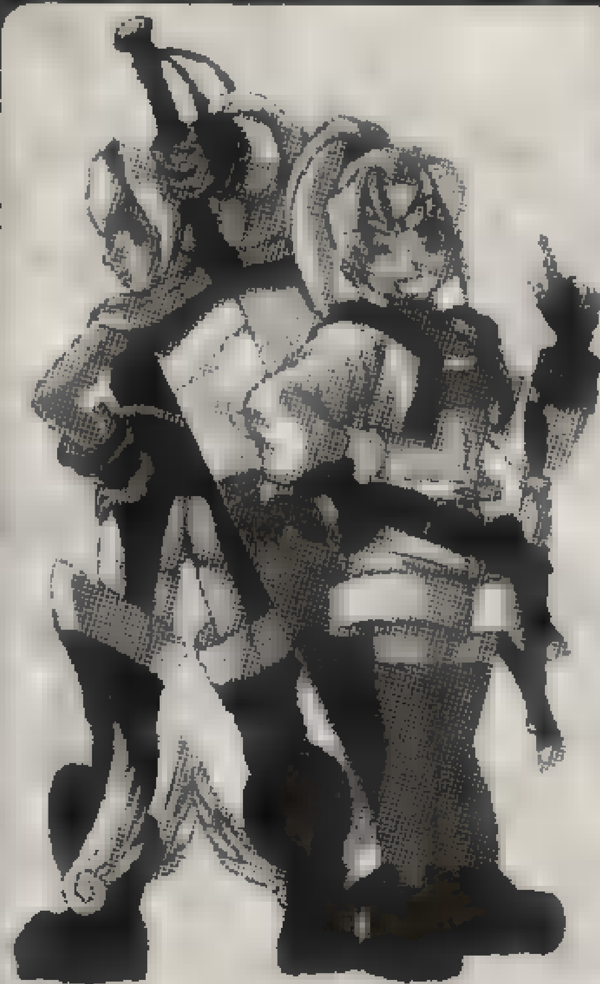






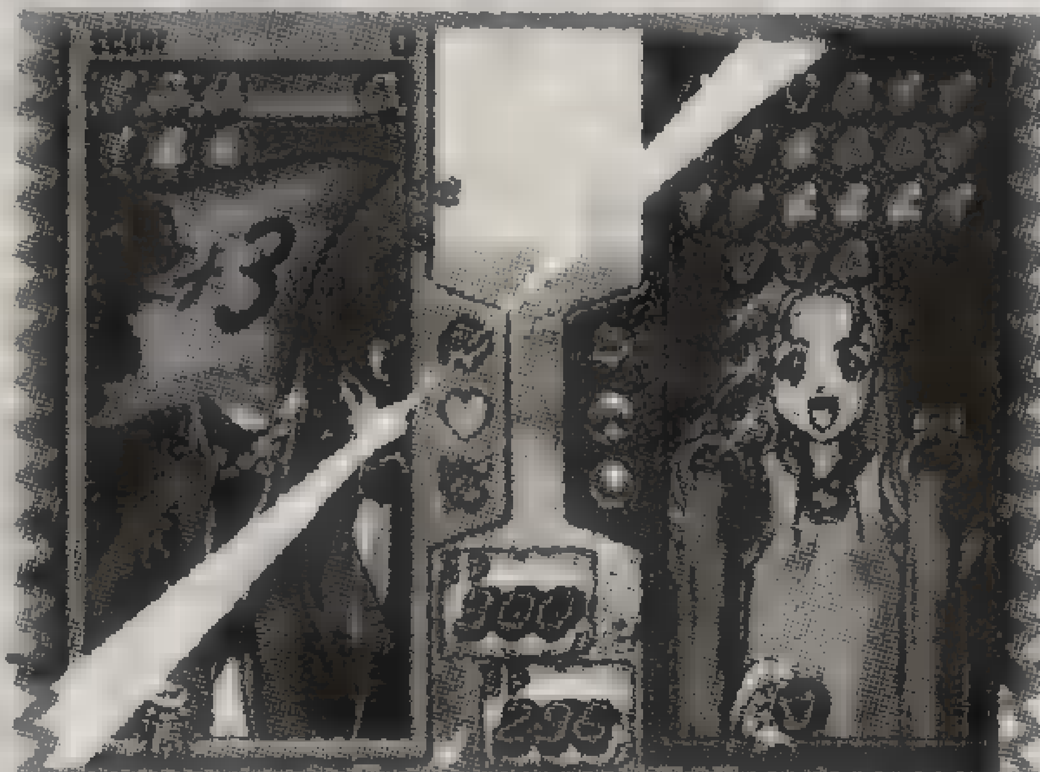
五位主人公的大冒险开始了！

此次的"魔法气泡F"已不仅仅是一款单纯的PUZ游戏，它还加入了丰富的AVG要素，由五位主人公所展开的冒险故事十分引人入胜。当来到特定的地点时会有相应的事件发生，这一点也是值得注意的。



新要素"道具"是什么呢？

由于加入了新要素"道具"，游戏中更需要玩者的技巧。道具中有具有"削去地图中所有同色圆球"、"连锁数×2攻击"、"减慢对战对方动作"等等效果的道具。利用这些道具可使战斗的展开变得更加有利。

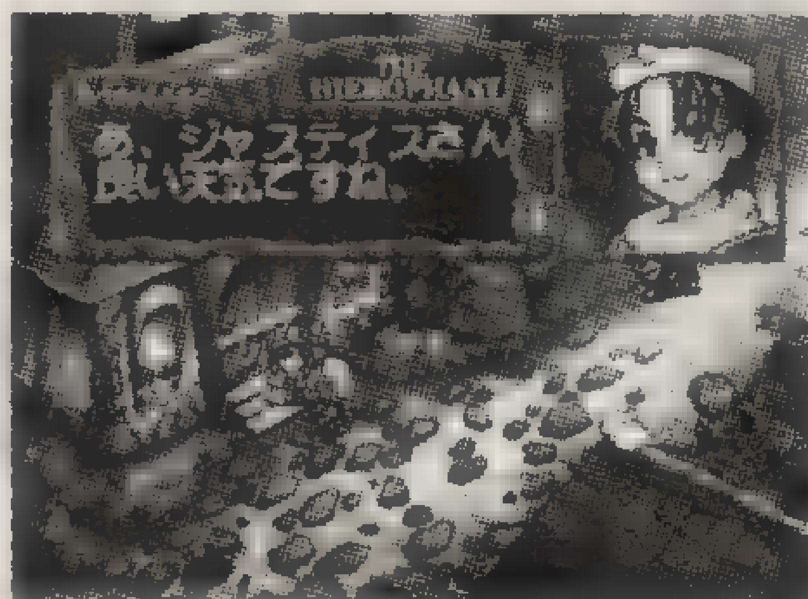



连锁连锁连锁!

激烈精彩的游戏模式大公开

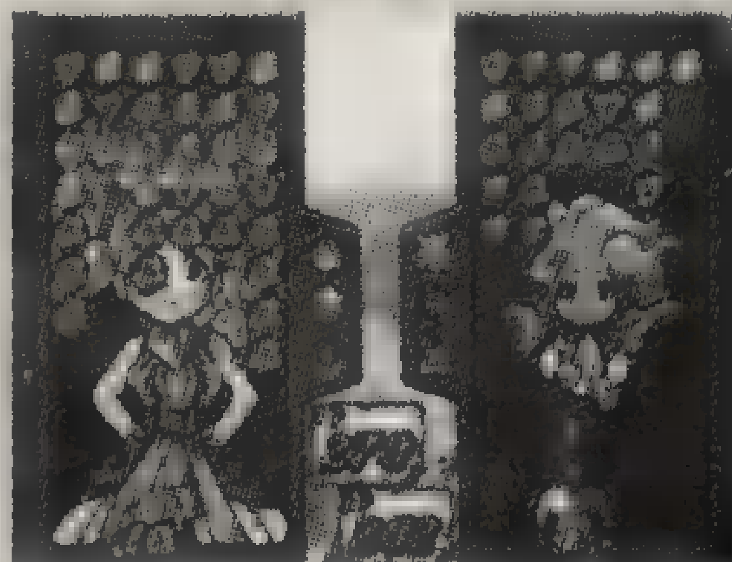
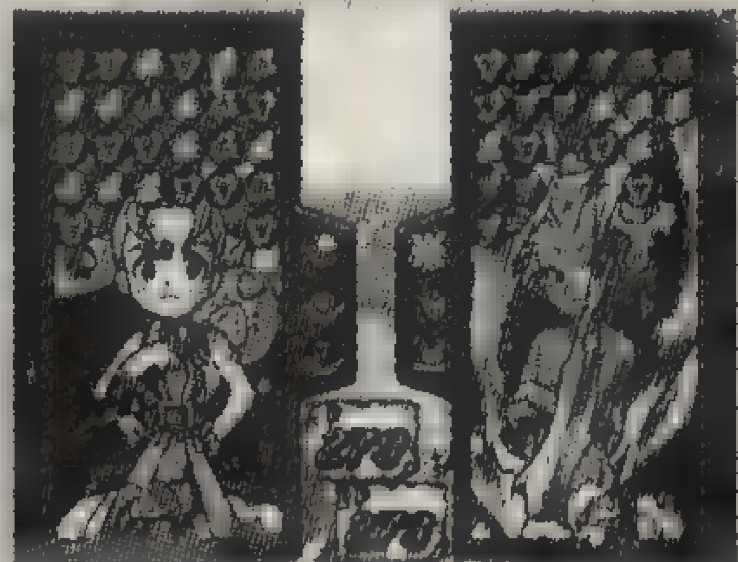
“魔法气泡”系列最吸引玩者的地方就是其丰富的游戏性,而游戏性集中体现之一便是多彩的模式。

本游戏中除了充满冒险因素的“だいぼうけん”模式外，还有一些可以多人游戏的模式。下面我们就把这些模式的内容一举公开，请大家仔细阅读以便确定自己想玩的模式。




だいせん模式

以电脑为对手或以朋友为对手进行对战的模式。另外,也有与作为代替的妖精进行比赛的“かち抜き对战”模式。在此模式下可使用“だいぼうけん”模式中得到的道具进行比赛,收集的道具越多,比赛就越有利。

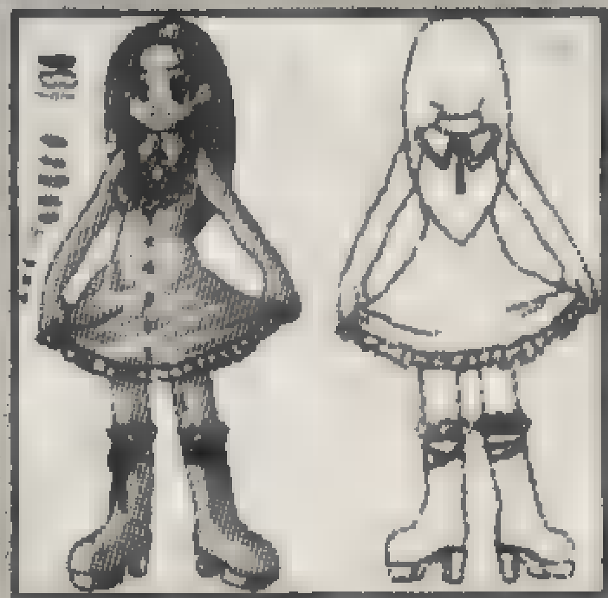
ひたすら模式

可胡乱削去自画面上方落下圆球的模式。可一个人、二个人或互相干扰地进行游戏。本模式中道具是过关的要点，游戏结束后还可确认段位。



おまけ

可以更深刻体会游戏的世界观和人物设定的特殊模式，还可观看对战时的背景动画和人物原画等各种各样的资料。对于喜爱本游戏的人来说是十分重要的一个模式。





魔法气泡

机种:WS 厂商:DATA EAST 类型:PUZ 发售日:10月上旬

无论何时何地的“魔法气泡”

继 PS 之后本游戏又在 WONDER SWAN 上出场了。WONDER SWAN 版与前者同样，出场的人物被更新了。虽然弹射画面上方落下的圆球的规则简单明了,但游戏时却很深奥,达成连锁时也很爽快。这里还有一个有趣的占卜运气的模式，玩起来很轻松。









全角色档案
所有参赛队介绍
所有参赛队故事介绍

THE KING OF FIGHTERS '99
Millennium Battle

王者之书 ~特别篇~
格斗之王'99
——世纪末之战

责编/DRAGON

机种:ARC　厂商:SNK　类型:对战 ACT　容量:未定

摇杆操作(角色向右时)

↑	垂直跳跃
↗	前方跳跃
→	前进
↘or↓	蹲下
↙	蹲下(下段防御)
←	后退(上段防御)
↖	后方跳跃

按钮操作

A键	轻拳
B键	轻脚
C键	重拳
D键	重脚

今次 KOF'99 同样可随着自己喜好组成原创的队伍，其中角色之间的相性，是会影响 STRIKER 的援护特性。选人画面，采用一个公平方式，双方均不能预先知道对手的角色出场次序。

特殊操作

冲刺	→→
快速后退	←←
小跳跃	摇杆轻触输入↖or↑or↗
中跳跃	冲刺中摇杆轻触输入↖or↑or↗;或在摇杆轻触输入↙or↓or↘之后轻触输入↖or↑or↗
大跳跃	摇杆轻触输入↙or↓or↘之后持续输入↖or↗;或在冲刺中持续输入↖or↗
防御抵消·紧急回避·前方	防御状态中→+AB 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT)
防御抵消·紧急回避·后方	防御状态中←+AB 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT)
吹飞攻击	C+D
空中吹飞攻击	空中 C+D
防御抵消·吹飞攻击	防御状态中 CD 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT)
防御破坏	一定时间之内连续防御攻击会出现防御被破坏的现象
受身(倒地回避)	倒地的瞬间 A+B
空中防御	垂直或后方跳跃中↖or←or↙
挑衅	START 键
闪避移动·前方	→+AB 同按
闪避移动·后方	←+AB 同按
移动攻击	闪避移动中输入任何攻击
解拆投技动作	投技判定成立之前 AB 同按,或输入摇杆↓以外方向再加任何攻击键便可
STRIKER SYSTEM	B+C
COUNTER MODE 发动	ABC 同按(消耗三个 POWER GAUGE STOCK POINT)
ARMOR MODE 发动	BCD 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT)

STRIKER SYSTEM

KOF'99 放弃了以往多年来建立的三人一队设定，改用"3+1"的四人一队的全新方式，虽然队中由四名队员年组成，不过对战时只需要使用三名角色，至于第四名队员则担任"STRIKER"，简单来说，STRIKER 就是以往"HELP ATTACK——援护攻击"中发展而成的新对战系统，其中 STRIKER 同样并非受玩者完全控制，主要作用就是负责对战中的援护攻击。本次继承了前面几代中"角色组合援护者变化"的系统，STRIKER 角色更会视各角色之间的相性，改变本身的特性，作出攻击对手或是与队员同时行动的动作，有时可以出现新的连续技但有时也只能牵制对手。这一设定大大强化了战略性，希望本作中的这一变化能成为左右对战中胜败的关键。

至于每次使用 STRIKER 时，均会消耗画面下方一个 STRIKER 的专用能源"STRIKER BOMB"，初期设定为三个，当先发首名角色败阵以后，之后第二名和第三名角色出场时，STRIKER BOMB 的数量和储存上限就会增加，最大值为五个。这样可以限制角色最多只能够使用五次 STRIKER，保持对战时的平衡性。

闪避移动(前方·后方)

比起前几作来说，本次"紧急回避动作"更加强调进攻的要素。闪避移动共分"前方"和"后方"两种，具有回避对手攻击的效果。

至于本次的"闪避移动·前方"加入了一些变化，这一动作特点是前进同时闪避对手攻击，形式与"紧急回避·前转"十分相近，而且本次更加入前进中的专用攻击"移动攻击"，作为中途回避后反击之用，可是只要发动"移动攻击"以后，"闪避移动·前方"回避对手攻击的效果就会自动解除，这时出现空隙和破绽，所以本次的"闪避移动·前方"使用上受到一定的限制。从现在的设定上来看，是这样的。

POWER GAUGE(俗称'能量槽')

使用必杀技、挡格对手攻击，以及攻击对手时，位于画面上方的 POWER GAUGE 便会增加，当储满一条 POWER GAUGE 之后，POWER GUAGE 旁边就会增加一个 STOCK POINT(能量点)。本次与以往的作品最大分别的地方，便是固定 STOCK POINT 最多只能有三个。至于消耗 STOCK POINT 的各种特殊动作与之前作品也不相同，本次分为消耗



一个 STOCK POINT 及全部(三个)消耗 STOCK POINT 两种动作。

1 STOCK POINT

"超必杀技"、"防御抵消·紧急回避(前方·后方)"和"防御抵消·吹飞攻击"三种都是消耗一个 STOCK POINT 的特殊动作，虽然本作已经取消"POWER MAXIMUM 发动"的系统，但并非代表取消 MAX 版超必杀技，只要角色体力剩下至八分之一时，体力槽出现闪红的状态便可使用 MAX 版超必杀技。

2 STOCK POINT

新系统，透过消耗全部 STOCK POINT 发动的战斗模式，共分强化攻击能力的"COUNTER MODE"和强化防御能力的"ARMOR MODE"两种。两个模式的共通特征如下：

◇不能使用"防御抵消·紧急回避(前方·后方)"。
◇不能使用"防御抵消·吹飞攻击。
◇发动后一定时间之内，POWER GAUGE 会进入"OVER HEAT"的状态，POWER GAUGE 能量停止增加。

全新模式介绍

COUNTER MODE 发动!

强化攻击能力的模式，其中"COUNTER MODE"发动以后，超必杀技不单止能够无限制使用(但不能使用 MAXIMUM 超必杀技)，就连本来不能抵消的移动攻击也可以抵消。特殊攻击、必杀技及超必杀技可以连续使用，而且追加"SUPER CANCEL"的能力，使得超必杀技能够抵消必杀技，造成"移动攻击→抵消后接必杀技→抵消后接超必杀技"等强力的连续技，对于这种模式有点儿像"街头霸王 ZERO"系列中的"OC"攻击。

ARMOR MODE 发动!

与"COUNTER MODE"同样消耗全部 STOCK POINT 发动的模式，主要强化防御方面的能力，其中除了挡格必杀技时不会被削击体力和移动攻击能够击飞对手之外，更会追加"SUPER ARMOR"的能力，就算受到对手攻击也不会出现 DAMAGE 硬直的状态，大大增强角色的截击和反击机会，但此系统发动时角色体力槽下方会出现对此模式的专用体力槽，对方的攻击看起来并没有削减自己角色的体力，但其实攻击所削减的体力是体现在专用体力槽上的，因此当体力槽中的体力使用完毕时，也就是说此系统自动中止，因此系统与 COUNTER MODE 有不同之处，虽然都有时间限制，但本系统还追加了专用体力槽限制。

队员完全档案

姓名:K'
声优:松田右喜
格斗风格:暴力
生日:不明
年龄:16－18 岁
血型:不明
出生地:不明
身高:183CM
体重:65 公斤
爱好:无
喜欢的食物:牛肉
重要的东西:无
讨厌的东西:KOF
善长的运动:无

姓名:玛希玛
声优:小西克幸
格斗风格:"M 式"格斗术
生日:8 月 2 日
年龄:29 岁
血型:A
出生地:加拿大
身高:204CM
体重:204 公斤
爱好:自行车旅行
喜欢的食物:甜品
重要的东西:发型
讨厌的东西:纳豆、寻求意见的人
善长的运动:橄榄球

姓名:二阶堂红丸
声优:怪兽前冢
格斗风格:雷电
生日:6 月 6 日
年龄:21 岁
血型:O
出生地:日本(日美各半)
身高:180CM
体重:70 公斤
爱好:滑翔
喜欢的食物:寿司
善长的运动:射击、跳高
重要的东西:自己
讨厌的东西:后悔

姓名:矢吹真吾
声优:子安武人
格斗风格:草雉京传授的草雉流古武术
生日:4 月 8 日
年龄:17 岁
出生地:日本
血型:O
身高:179CM
体重:69 公斤
爱好:探索
喜欢的食物:冷冻面条、沙丁鱼
重要的东西:生命、她、徒弟笔记、草雉送的手套
讨厌的东西:牛奶
善长的运动:游泳、水球

主人公队



TEAM STORY

在喧闹的街头，镜头定格在一个不太引人注意的，眼戴风镜的男人身上，这时他身边的高个男人突然对他说:"现在看不清楚了，该怎么办?""到这边吧!"戴风镜的男人懒洋洋地说，"最好能让我可以直接看到他。"

"这家伙是谁?"一边说带风镜的男人一边点上香烟。"二阶堂红丸，据称是操纵雷的天才……可是有点奇怪呀……"高个男人的回答没有得到任何反应。紧接着下一个问题就出现了，"还是这个样子，没有什么变化吗?我们走!"戴风镜的男人依然懒洋洋地说。高个男人马上回答:"不，马上就会有改变的。"

格斗家二阶堂红丸结束了长时间的海外"远征"，回到了久违的日本，在由大量日本人构成的人流中穿行，红丸感到了许久未能涌现出的亲切感。二阶堂红丸一边走一边自言自语着:"这种随时随刻都呈现出的紧张气氛真让人久违了，不过说到久违，有些日本人的性格也真够烦的，怎么到了见面的时间还没有出现?真吾这家伙真是够呛。"

重新踱步返回见面的广场时，二阶堂红丸见到了矢吹真吾。真吾带着晚辈的口气说:"久违了，二阶堂。""久违了，真吾。"二阶堂红丸回答道，"但是，真吾，约定见面的地点就没有更加合适的吗?这个地方人太多了!"思维走神的真吾并没有听清红丸刚才的话，只能说:"啊?"二阶堂红丸非常不满地说:"有什么可让你'啊'的!""真抱歉!"真吾决定将困扰着他的事情全盘托出，"你是今天返回日本的，所以你应该没有收到这封 KOF 的邀请信吧?"红丸十分吃惊地说:"信?邀请信!?KOF!!?"真吾伸手打开随身携带的邀请信，上面写着:"THE KING OF FIGHERS 召开，矢吹真吾、二阶堂红丸两位编成特殊队，请来参加……"邀请信中还附带有一封给二阶堂红丸的信件，从内容来看仿佛对红丸很了解，但信中的笔迹红丸却极陌生。

"是有人亲自把邀请信送到你手中的吗?"红丸问道，"并且还告诉了你，我具体回国的时间?"真吾回答道:"是的，没错。"红丸接着又说:"不会是有人捣乱吧!但他们怎么清楚我回国的时间呢?"广场中央的巨大屏幕开始闪动，并发出很大的干扰杂音。红丸突然有种异样的感觉，立即回身四处观看，之后困惑地说:"有人在监视我们……是谁呢?"

"本领不低吗?与我们组队的诸君，在人潮中还真像普通人呢!"高个男人说，"我们该回去了吧!"带风镜的人却说:"再等一等，还没有结束呢!"说着他按下遥控器的按钮，瞬间广场屏幕上映出了文字，"STRICKER MATCH"。这时红丸也看到了屏幕上的字，真吾随即解释道:"邀请书上也写着这些，据称这是本次大会的形式。"红丸问:"大会的形式?这是什么意思?"真吾回答道:"目前并不了解，不过，去试试就知道了，我猜可能是 4 对 4 战斗。""那么本队有 4 个人了?"红丸问。"可能是这样"真吾疑惑地回答，"由邀请信上看是这样的。"红丸又问:"除了你和我，剩下两人是谁?"真吾又打开邀请信，红丸看到上面写着两个人的名:K'、玛希玛(MAXIMA)……

一边在远处观看的高个男人从红丸读名字的口形中得知他正在念自己的名字，于是玛希玛自言自语道:"你好，请多关照，二阶堂红丸。"这时旁边传来了"嗞嗞"的声音，玛希玛回头一看，只见 K'正在用手慢慢地掐灭手中的香烟。玛希玛对他说:"K'可以停止了，又犯这毛病。"戴着风镜的 K'依然是那副模样，懒洋洋地说:"我们回去吧!""这是本次大会中重要的一组选手，"玛希玛说，"我想不会那么简单就可以了结。"K'依然没有回答，只是哼了一声之后就离开了。

这时广场中的巨大屏幕开始了正常工作，真吾向红丸询问有什么看法，红丸也很无奈地说:"只能参赛去看看了!"感到人手不足的真吾说:"草雉也不在，大门最近很忙……""草雉!"红丸接过真吾的话题说，"我想最近可能见不到他了……"真吾带着疑问道:"为什么呢?"红丸一笑回答:"不知道，只是有这么一种感觉罢了。"真吾依然不明白红丸的意思，而红丸则根本没有想把心里话说出来，他拍拍真吾的肩膀说:"好了，走吧!今天就离开这里去参赛。"真吾马上回答道:"我知道了，但我要提醒你，别老把我当孩子。"

队员完全档案

姓名：特瑞·伯嘉德
声优：桥本
格斗风格：喧哗杀法
生日：3月15日
年龄：24岁
出生地：美国
血型：O
身高：182cm
体重：82kg
爱好：电子游戏、捞鱼
喜爱的食物：快餐
善长的运动：篮球
重要的东西：父亲的手套
讨厌的东西：蚯蚓

姓名：安迪·伯嘉德
声优：难波圭一
格斗风格：骨法
生日：8月16日
年龄：23岁
出生地：美国
血型：A
身高：172cm
体重：67kg
爱好：修行
喜爱的食物：豆豉
善长的运动：短程赛车
重要的东西：年轻时修行留下的照片
讨厌的东西：狗

姓名：东丈
声优：木食山修之
格斗风格：泰拳
生日：3月29日
年龄：23岁
出生地：日本
血型：AB
身高：180cm
体重：71kg
爱好：打架
喜爱的食物：鳄鱼
善长的运动：所有格斗技
重要的东西：头带
讨厌的东西：穿西装

姓名：不知火舞
声优：曾木亚古弥
格斗风格：不知火流忍术
生日：1月1日
年龄：21岁
出生地：日本
血型：B
身高：165cm
体重：46kg
爱好：料理
喜爱的食物：杂煮
善长的运动：羽毛球
重要的东西：奶奶的遗物——簪子
讨厌的东西：蜘蛛
B87 · W54 · H90

饿狼传说队



TEAM STORY

东丈：见到他时，没有想到会有如此的变化。

训练，不停地训练。训练中我没有注意到电话铃一直在响，当我发现时可能已经响了十来声了。就在对方要挂断之前我拿起了话筒，这时话筒那一侧传来了熟悉的抱怨声："你怎么老是这么慢，请偶尔也快一次呀！"与其说这是他的抱怨，还不如说是久违的朋友在开着玩笑。我们两个人在几句闲话之后，便马上切入了正题。

"今年又有KOF大会了，4人一队登场作战，后两个人嘛……我想了想，应该是他们两个吧！过几天我们在老地方见，你还记得地点吧？对了，那两个人由我来联系吧！这次一定要用我们的双手去取得胜利。"

好怪，KOF大会的邀请信只送到他那里。不过幸好他及时地联络我们……我为什么没有推托呢？也许是为了试试这一年来修练的成果吧！不多想了，我想马上启程，我也有好久没有见到他们了，但离见面却还有几天，这样来看，我需要在酒店里等他们。

见面的当天早晨，这一天比往常要热得多，我醒来时床上已经是又湿又冷的。现在想起来，在那时我就已经有了不好的预感。从酒店到见面的场所需要步行三十分钟，所以我决定早点出酒店，一边在街上散步，一边向见面地点前进。正要出酒店大堂时，一个声音喊住了我，回头一看果然是久违的他，依然是红衣红帽。

于是原本预定为一个人散步至见面地点，改为了两个人共同散步。当时来看，他没有任何的改变，依然用以前的语调讲话；依然是那么的健康；依然用像职业军人般狡猾的步伐前进；依然是强壮得连散弹枪也打不死……依然给迎面而来的人让路。

我依然在城中如散步般前进，城市中的变化很显著，出现了许多没见过的新的高楼，许多名牌服装的专卖店，大量的金银饰品行夺人眼目。今天是周日，人群与以往不同，不再是一味的紧张，而是平和与热闹，看着购物的人及孩子们的目光，我沉醉了……

突然一个声音闯入了我的耳膜，仿佛是他的自言自语，"……放弃吗……"我愕然了，转头一看，他的脸与平时不同，我顿时明白这次KOF大会不比寻常，他定是知道了什么我们不了解的事情，他那种眼神，在每次大赛开始前都不曾有过；他那种眼神，就算吉斯、克劳萨与Mr.BIG一起站在眼前也没出现过，是什么让他如此的……难道这次的大赛会让我们面临有史以来最大的危险。

这时他注意到我愕然的表情，于是他又恢复到了刚才平静的模样，开始与我谈一些无关紧要的问题，既然他不愿意将问题讲出来而深藏在心底，我也不能去勉强他，只好也选出一些"适当"的话题，两个人苦笑着，不知所云地走了一阵。

这种"精选"出来的问题，自然不会引起两个人间太大的共鸣，很快我们两个人都沉默了，我努力不去想不好的事情，但当时他的脸却印在了我脑海深处，不能抹消。

安迪的叫声打破了我们两个人的沉静，不知不觉中已经到达了见面的地点，我抬腕看了看表，比预定的时间晚了十五分钟。"你们快点，我们早已经到了！"安迪的叫声再次传来，身为安迪兄长的他用平常的语气说道："东丈，再不快点，舞就要走了！"之后，他笑着向两人走去。

之后和平常时一样，舞对经常迟到的我们两个人用她特有的语气唠叨着。

现在，我的四个人聚齐了，再回想一下他当的脸，已经不那么清晰了……

龙虎之拳队



队员完全档案

姓名:坂崎琢间
声优:津田英治
格斗风格:极限流空手
生日:2月4日
年龄:50岁
出生地:日本
血型:O
身高:180cm
体重:88kg
爱好:捶年糕
喜爱的食物:白米、酱汁
善长的运动:全体格斗技
重要的东西:两个孩子、自己的徒弟
讨厌的东西:蛇

姓名:坂崎良
声优:臼井雅基
格斗风格:极限流空手
生日:8月2日
年龄:24岁
出生地:日本
血型:O
身高:179cm
体重:75kg
爱好:周日木工
喜爱的食物:饼、纳豆
善长的运动:相扑
重要的东西:自行车、马
讨厌的东西:多足的昆虫

姓名:坂崎由莉
声优:?绘香
格斗风格:极限流空手
生日:12月7日
年龄:20岁
出生地:日本
血型:A
身高:168cm
体重:54kg
爱好:卡拉OK
喜爱的食物:梅干、甜食
善长的运动:软式棒球
重要的东西:朋友、妈妈遗留的小动物
讨厌的东西:章鱼、章鱼一样的人,优柔寡断的男人
B82·W58·H86

姓名:罗伯特·加西亚
声优:小市慢太郎
格斗风格:极限流空手
生日:12月25日
年龄:24岁
出生地:意大利
血型:AB
身高:180cm
体重:85kg
爱好:收集车
喜爱的食物:面条、寿司
善长的运动:赛车
重要的东西:收集的赛车
讨厌的东西:菠菜

TEAM STORY

"嗯……"由莉依然在沉睡中。可是有些不明白,为什么父亲"坂崎琢间"被埋在瓦砾中,现在能帮助他的只有自己。"爸爸!"随着由莉的一声尖叫,她从梦中惊醒。猛地醒来后,由莉小声嘀咕地说:"啊!原来是一场梦呀……"总是以自己的父亲为对战对手的她,今天竟然梦到了父亲的死。叹了口气的由莉一边飞快地换上道服一边说:"忘了今天的怪梦吧!今天还要努力地修炼!"

"哨、哨、哨……"从厨房传来令人熟悉的做饭声,从声音来判断在厨房工作的应是父亲,也就是大家都承认的极限流空手的创始人。琢间听到外面的动静后,在厨房中喊:"噢,起来了,由莉!今天的早餐是面条。"由莉一边回答:"好,好……"一边想,这个父亲不用担心,他是杀也杀不死的,刚才的只是一个恶梦而已,之后由莉便开始热身运动——跑步。

太阳正式升起以后,大街上开始活跃了起来,一身大汗的由莉从外边跑步回来,在大门口发现了一个男子,红色外衣,极限流空手的代师傅——坂崎良。由莉迎上去说:"呀!是哥哥!这身衣服真不错,哥哥肯换衣服真不容易。""什么嘛?"良反击道,"以前穿这身衣服的人,也不是不停地战斗吗?"之后良对由莉说有事要找父亲。由莉感到十分不寻常,而这时从哥身后传来了十分熟悉的声音:"啊,由莉,一会儿也一起听一听吧!""罗伯特·加西亚!"由莉高兴地喊。罗伯特,大财团的少爷,是哥哥坂崎良的好友兼对手,而且也是由莉的……"你们两个人都来了,难道是?"由莉问哥哥,罗伯特插嘴说:"你猜对了,是有关今年的KOF。"由莉高兴地回答:"好,这可是一个好消息呀!"之后,良告诉妹妹,爸爸正在道场中等待他们,于是三个人进入道场中。

坂崎琢间已经坐在了道场中央,并对三个人说:"都到齐了吗?那么马上到这里来。"当三个人坐好后,琢间拿出了寄到道场的KOF邀请信,琢间刚说完,罗伯特又插进话来:"今年的KOF很怪,规模小,并且没有赞助者或赞助商。"大家正要讨论时,由莉也插话道:"如果今年有KOF大会的话,我希望能与别人组队参加。"琢间连考虑都没考虑便回答:"不行!由莉你可是极限流的弟子,参赛也必须是代表极限流队。""可是你们人手已经满了!"由莉反驳道,"爸爸、哥哥与罗伯特不正好是三个吗?""这次的比赛将采用四个人为一队的方式,因此你也必须加入其中!"琢间对由莉说。由莉非常失望,她小声唠叨着:"那这样的话,这次又不能做为女性格斗家队与KING她们一同出场了!"琢间严厉地说:"由莉!我再提醒你,你是极限流的弟子,因此你必须是极限流队的成员!……"由莉一边堵住耳朵一边喊:"好了,好了!爸爸你的话我都已经听够了!这次我会尽全力的,我会和爸爸、哥哥和罗伯特组队……"这时,罗伯特上前安慰由莉:"由莉,这次极限流队会是主力全部出动,这种事在以往的大会中是没有的。""是呀,是呀!"由莉叹气后回答,"但KOF'96以前,我们四个人不也是一同上场吗?只不过不在同一个队……"琢间再次打断由莉的话:"由莉!你别说了!你永远……"由莉没等爸爸把话说完,就大声喊:"是!是!!我明白的!我会为这次出场而更努力的训练!"话刚说完,由莉便站起身来。而琢间仿佛还没有说教完:"由莉!爸爸的话你一定要听,其实……"在爸爸的"教导"声中,由莉冲出了道场。

道场外的大树下,已经了解到与其它人组队参赛无望的由莉回想起了早上的恶梦,难道梦中爸爸的死与这次的KOF大会有关系,由莉带着不安与疑惑,开始了赛前的急训。

今年夏天看上去很热……

怒之队



队员完全档案

姓名:列欧娜
声优:弓雅枝
格斗风格:哈迪伦流暗杀术
生日:10月10日
年龄:18岁
出生地:不明
血型:B
身高:176cm
体重:66kg
爱好:参观工厂
喜爱的食物:蔬菜
善长的运动:无
重要的东西:无
讨厌的东西:血
B84·W60·H87

姓名:拉尔夫
声优:怪兽前冢
格斗风格:哈迪伦流暗杀术
生日:8月25日
年龄:39岁
出生地:美国
血型:A
身高:188cm
体重:110kg
爱好:收集刀
喜爱的食物:口香糖
善长的运动:棒球
重要的东西:总统发的奖章
讨厌的东西:蛇

姓名:克拉克
声优:岛吉浦
格斗风格:哈迪伦流暗杀术
生日:5月7日
年龄:34岁
出生地:美国
血型:A
身高:187cm
体重:105kg
爱好:收集枪
喜爱的食物:燕麦粥
善长的运动:赛车
重要的东西:墨镜
讨厌的东西:蚯蚓

姓名:薇璞
声优:菊池志穗
格斗风格:哈迪伦流暗杀术
生日:10月12日
年龄:16岁
出生地:不明
血型:O
身高:173cm
体重:59kg
爱好:无
喜爱的食物:蜂蜜
善长的运动:无
重要的东西:鞭子
讨厌的东西:天使、INTERNET、堕落
B?·W?·H?

黑暗之中仿佛有人影在运动,而且数量不少。"看来可以了,"负责行动的军人小声地自言自语后大声宣布,"照明!""啪!的一声后,无数探照灯光照向指定地点,但这块空地上却一个人也没有了……

几个人从还在搜索的军人行列中离开,在一个较为安静的地点停了下来。先开口的是一脸遗憾的拉尔夫:"还是!嘿……"克拉克在拉尔夫叹气后说:"真是够奇怪的,每次!每次!!……"拉尔夫又接着说:"这都是第几次了?本以为这次会找到,但还是让他跑了!""那么我们还在这里做什么?"克拉克一边说一边开始迈步离开这里。

一直站在两个人身边没说一句话的蓝发少女,突然发现有异常的情况,她没有说一句话就飞似地奔向黑暗之中。当拉尔夫刚刚喊出一声:"什么事?列欧娜!"时,黑暗中已经传来了仿佛刀与刀相撞击的声音,随后就是一个陌生而年轻的女性声音出现:"等等!"

飞奔过去的拉尔夫与克拉克看到一个年轻的使用鞭子的少女正用鞭子的金属柄挡住了列欧娜一直随身携带的那把短军刀。"停下!列欧娜。"克拉克说,"你是谁?"听了克拉克的话后,列欧娜把短军刀收回到后腰的刀鞘中,而那使用鞭子的少女则放下皮鞭并向三个人中军衔最高的拉尔夫敬礼,随后她清脆的自报家门:"斧队队员!"对本次搜索行动的安排了如指掌的拉尔夫说:"斧小队,他们不是在二十公里以外的地点进行调查工作吗?"少女回答:"本次行动由多个小队负责,但调查的地点大部分都被地下通道连接着,因此我是由地道赶到这里来的。"克拉克说:"是吗?那么你有什么发现吗?""部门中有规定,"少女继续回答,"调查任务在向本队报告前不能泄露详情,不过可以告诉你们,本部门本次为大规模谍报活动。"就连本次任务的负责人拉尔夫也感到很奇怪,他问:"谍报活动,这是什么意思?既然执行同一个任务,但为什么形式不同呢?""其它无可奉告,集合时间快到了,再见。"少女再次敬礼后转身冲入了黑暗之中。三个人目送她离去,拉尔夫对克拉克说:"这个女孩真年轻!"克拉克回答:"你为军人,列欧娜已经够年轻了,这个女孩看上去更小。"

数日以后,哈迪伦的办公室中,列欧娜、拉尔夫、克拉克三个人并列站着。哈迪伦看了看三个人,并递过去一个信封。作为军衔最高的拉尔夫接过信封打开来看,"KOF邀请信,今年又要举办吗?呀!是需要四个人为一队。"哈迪伦点了点头,这时克拉克问:"这次只能是教官和我们三个人共同出场了。""不!"哈迪伦摇摇手说,"你们先往下看看。"克拉克从拉尔夫手中拿过邀请信,从头认真仔细地读了一遍,之后他嘀咕道:"举办地……噢……"拉尔夫没有听清刚才克拉克的自言自语,他看回邀请信开始读下面的部分。"你还没有发现吗?"克拉克小声问战友,拉尔夫好像在回答又像在自言自语地说:"……原来是这样,这……真奇怪哦,越想越觉得奇怪。"克拉克又说:"这样来看,现在的任务很复杂了。"哈迪伦看了看三个人之后说:"这次大会并非世界规模,从现在来看仿佛很像暗中举办的比赛。"看完邀请信的拉尔夫问:"总部是怎么安排的。"哈迪伦指了指办公桌说:"决定从今天起设立有关本次大会的作战本部,我是总指挥。"克拉克说:"那我们依然……""对!参加大会,"哈迪伦说,"暗中调查这次活动的目的。"列欧娜点了点头说:"明白了。"

拉尔夫犹豫了一下问道:"有关人员补充的问题……"话没有说完门外就响起了敲门声。坐在椅子上的哈迪伦叫敲门的人进来,随后门打开了,三个人熟悉的面容出现了,原来是前几天见过的,隶属于斧小队的使用鞭子的少女。哈迪伦为他们介绍道:"这是由斧队暂时调过来的谍报员,本次她将加入到你们的调查任务之中,她主要负责调查工作。"少女上前一步自我介绍:"这次请多关照,我是来自于斧小队的,部门中使用代号代替姓名呼叫时,代号为……"少女还没说完时,拉尔夫抢着说:"薇璞"(拉尔夫给少女起的代号英文为 WHIP,就是'使鞭子的人',因本刊中所用人的名字基本为中文,所以用音译为薇璞)屋中出现了瞬间的冷场,拉尔夫、克拉克与哈迪伦面带没能掩饰住的微笑,而列欧娜依然是毫无表情。使鞭子的少女则表现出十分吃惊的样子。过了几秒钟,少女刚要解释,拉尔夫又说:"既然是代号,就需要便于记忆的,使用鞭子的叫'薇璞'有什么不对吗?"少女说:"我其实叫'莎莉'"。"这时克拉克接过话来:"原来是 SALLY,那么是'出击'的意思,很一般嘛?还不如叫'薇璞'。"说着就敬礼,就像他认可了薇璞这个名字一样。没有办法,薇璞也只能还礼。之后,列欧娜与薇璞也相互敬礼并通报了名字,最后是与拉尔夫。拉尔夫笑着伸出了手,并说:"你好,薇璞。"少女也只得微笑着与他握手,可能是为了刚起代号的事有些唐突,拉尔夫又说:"真是勇敢的女孩,这么年轻就能得到教官如些重用。"少女严肃地说:"并不是你想的那样,以前也有许多失误之处。"这时,哈迪伦说:"时间有限,马上准备吧!十分钟后你们必须出发。"

拉尔夫、克拉克、列欧娜和薇璞:"明白!"

队员完全档案

姓名:麻宫雅典娜
声优:池泽春菜
格斗风格:超能力+中国拳法
生日:3月14日
年龄:18岁
出生地:日本
血型:B
身高:163cm
体重:49kg
爱好:星占
喜爱的食物:草莓饼
樱桃饼
擅长的运动:长曲棍球
重要的东西:茶具、FAN来的信
讨厌的东西:击球员

姓名:镇元斋
声优:西村寿一
格斗风格:中国拳法(主要使用醉拳)
生日:4月27日
年龄:89岁
出生地:中国
血型:A
身高:164cm
体重:53kg
爱好:麻将
喜爱的食物:酒
擅长的运动:散步、边走边跳
重要的东西:酒
讨厌的东西:熊猫

姓名:椎拳崇
声优:やまえいじ
格斗风格:中国拳法
生日:9月23日
年龄:19岁
出生地:中国
血型:B
身高:172cm
体重:61kg
爱好:看漫画
喜爱的食物:肉包
擅长的运动:足球
重要的东西:早见优的相册、FAN送的布制玩具
讨厌的东西:修行

姓名:包
声优:中野加奈子
格斗风格:超能力
生日:7月18日
年龄:12岁
出生地:无(生于中国)
血型:不明
身高:153cm
体重:40kg
爱好:家用游戏
喜爱的食物:奶糖
擅长的运动:钓鱼
重要的东西:B级游戏、家用主机
讨厌的东西:大作RPG

超能力队



数年前的小村庄。父亲:"拜托了,救救这个孩子的命吧!"这是一个普通的中年人,他的妻子生下孩子就失去生命,孩子的父亲请求村中的人能给予帮助。村子中的人叹了口气说:"对不起,我知道你很痛苦,但你应该知道这孩子出生的日子是二百年出现一次的凶日,传说这一天出生的孩子必定会给大家带来灾难。因此,我们,你能……虽然我们相信你,而且也不信那些谣传,但你也知道村子有些人……"孩子的父亲明白了村中朋友的意思,当天晚上,他就孤身带着孩子离开了这个小村庄,开始四处寻找……

KOF'99 大会开幕前 283 天　镇元斋

"嘿,明白了。请把孩子放在我这里吧!必竟我这里有同样力量的人,这种孩子太少见了,他们应该在与他们拥有同样能力的人之间生活、成长。"镇元斋一边向住持点头一边说。住持还了个礼后说:"交给你的话,我就彻底放心了。""你放心吧!"镇元斋说,"不过拥有超能力的人还有我们不知道的,真让人吃惊。对了,你发现有超能力前,这个孩子有过前兆吗?"住持回答:"不,只是在几天前好像突然觉醒了,在这之前是个普通的孩子,并且孩子的父亲把他托付给我时,也没有讲到过有关超能力的事。""噢?突然觉醒吗?"镇元斋吃惊地问,"有这孩子家庭的具体资料吗?"主持摇摇头说:"不,没有。如果有我会看出是否有问题。"镇元斋看了看少年后说:"是吗?……那么以后我来带他吧!"

KOF'99 大会开幕前 280 天　椎拳崇

修炼中的椎拳崇。"原以为会支持下去,不会有什么改变。目标嘛,'世界和平·超能力最高境界·与雅典娜的修行',现在的修炼是为了那天的到来……威胁和平的人出现时……可以发挥修炼时的成果来维护……之后在真正和平的日子里,与……开始普通的生活……所以现在不停的修炼!与雅典娜共同的修炼就是为了之后的幸福生活,这样……对我来说是真正的幸福,我多么希望能一直这样下去,可是……"

"来吧!超球弹。"椎拳崇一边高喊一边挥拳击出,"呀……今天还是不行!"麻宫雅典娜走过来,关心地说:"没关系吧?拳崇,身体不舒服吗?"椎拳崇边摇头边说:"不!没什么……没关系的,雅典娜!我想睡一觉就好了。"此后两个人沉默了一阵,雅典娜打破了沉默,她低着头消声说:"身体不舒服吗?我就知道不是这……超能力……消失了吗?……"椎拳崇把头转到另一侧说:"为什么会这样,必竟还有比我们更强的人呀!可现在就发生这种事……""我们并不是为更强而修炼的!"雅典娜激动地打断了椎拳崇的话,之后又懊悔的小声说:"不是吗?拳崇。"而椎拳崇此时好像并没在听雅典娜的话,"这种力量……超能力……在我身上……消失了……已经没有存在的理由了吗?……本以为不会这样……但还是恢复到了普通人……咦!不会是因为最近心神不宁而……"

深夜不能入睡的椎拳崇,"这样子要维持到何时……"

KOF'99 大会开幕前 156 天　包

"拳崇兄,我、我要用超能力攻击,请、请看好!"包在离椎拳崇稍远的地方打出超能力攻击。椎拳崇说:"嗯!不错呀!我要不努力会被包超过的,哈哈哈……""谢谢师兄的鼓励。"包一边对椎拳崇行礼一边说,"我也很想看哥哥的超能力,早日恢复吧!"椎拳崇一边笑一边说:"没问题,要是回复了定让你看我的绝技——超球弹!"包兴奋地说:"一定、一定呀!我们约定好了!"

椎拳崇:"啊 ,如果能回复……如果……"

KOF'99 大会开幕前 71 天　麻宫雅典娜

麻宫雅典娜个人演唱会后台,雅典娜经济人:"雅典娜,怎么了?没一点精神……紧张吧?"雅典娜坐在化妆台前说:"不是……对不起,只是有点担心朋友。"经济人:"嗯?什么意思?""我知道这样不好,"雅典娜说,"但是他……他对我很重要。"经济人说:"是吗……不过雅典娜你要暂时忘掉他呀!否则 FANS 会对你失望的。"雅典娜想了想说:"好!对不起,让您担心了。我知道了,大家在等我,我去了!"

歌迷们:"哇!哇!!雅典娜!雅典娜!!……"

雅典娜:"大家,早上好!!谢谢你们支持我,我十分高兴!!……"雅典娜一边说着练习过上百次的话,一边扫视着贵宾包厢,突然她看到了陈国汉,但不知为什么,边上看不到金家藩和蔡宝健,在陈国汉身边却有一个韩国人,一头亚麻色长发,陌生的美男子,而且他们两个人还在交谈着。

歌迷们:"哇!哇!!雅典娜!雅典娜!!……"

雅典娜:"下面是第一首歌——'受伤的 BLUE MOON。"

KOF'99 大会开幕前 64 天　超能力队

镇元斋说:"今年仍将举行 KING OF THE FIGHTERS,这次采用四个人为一队的方式,超能力队决定参赛,成员是你们三个再加上我。""是!"雅典娜与包同声回答。失去自信的椎拳崇小声说:"哦,四人一队但三人参战,一个人场外援助,这样来看我可要在外边等了。"镇元斋对年仅十二岁的包说:"也许对你这样的年龄来说有些过分,但带上你是为了确认一下修行的成果。""好!"包回答道,"我一定会努力的。"随后镇元斋又把目光投向椎拳崇,椎拳崇发现后说:"干什么、干什么?师父别这样看我呀!哈哈……没关系,我也会努力,即使不用超能力,依靠中国拳法我也会取胜的!""不是这个意思,"师傅镇元斋说,"我想让这次大会使你回复超能力。"这时,雅典娜走过来,一脸诚恳地说:"拳崇,我相信,战斗中你一定能回复过来,所以我们要努力,小组赛、淘汰赛,只要有机会能让你尝试各种对战,我会尽全力来战斗,因此也希望你为取回自己的超能力而奋斗!""明白了!"椎拳崇激动地说:"我一定会努力!"

队员完全档案

姓名:金家潘
声优:桥本悟
格斗风格:跆拳道
生日:12月21日
年龄:30岁
出生地:韩国
血型:A
身高:176cm
体重:78kg
爱好:卡拉OK
喜爱的食物:烤肉
善长的运动:体操
重要的东西:妻子、两个儿子
讨厌的东西:邪恶

姓名:崔宏
声优:一条和矢
格斗风格:跆拳道
生日:7月26日
年龄:32岁
出生地:韩国
血型:C
身高:177cm
体重:77kg
爱好:收集香水、追星
喜爱的食物:鳗鱼、蛤蜊
善长的运动:台球
重要的东西:游佐未森的全部CD
讨厌的东西:自己的名字

姓名:蔡宝健
声优:怪兽前家
格斗风格:跆拳道+速度攻击
生日:10月25日
年龄:36岁
出生地:韩国
血型:B
身高:153cm
体重:44kg
爱好:切东西
喜爱的食物:蟹
善长的运动:新体操
重要的东西:自己做的爪子
讨厌的东西:山芋

姓名:陈国汉
声优:有田洋之
格斗风格:跆拳道+力量攻击
生日:10月21日
年龄:39岁
出生地:韩国
血型:B
身高:227cm
体重:303kg
爱好:破坏
喜爱的食物:牛肉丸
善长的运动:乒乓球
重要的东西:铁球
讨厌的东西:蜈蚣

韩国队



清早的训练场上，金家潘对迟到的陈国汉及蔡宝健大声喝斥："你们迟到了!!"陈国汉说："让您久等了……"耿直的陈国汉话还没说完，狡猾的蔡宝健就大声叫喊："这也有点……太早了吧……"金家潘低头看了一眼蔡宝健，继续他的大声喝斥："干什么这样惨叫！我还没说什么呢!!经过这么多年的训练，有二周年了吧?"陈国汉接着说："哎……请原谅……"就这样，今年的第三周急训又开始了。

训练时，一个男人出现在三个人面前，并对金家潘说："好久不见了，身体好吗?"金家潘辨认了一下，才认出这个人。男人继续对金家潘说："久违了，金君。"金家潘客气地回答："真是久违了呢！崔宏，你是什么时候来的，近来好吗?"陈国汉与蔡宝健在一旁嘀咕道："崔宏?会是谁呢?和金家潘是什么关系?好像很早就认识了呢?"

金家潘开始用平时不说的"敬语"与崔宏交谈，并且说到了过去的旧时光，这时蔡宝健在边上对陈国汉说："啊……这样来看可能是咱们头的朋友吧?"听到这句话的金家潘与崔宏停止了交谈，正在金家潘犹豫之际，崔宏跨前一步对陈国汉与蔡宝健说："失礼了！我们两个人虽然是同门的师兄弟，但还算不上是真正的朋友，金君，你也是这么认为的吧！"金家潘回答道："那么还当我是敌人吗?"陈国汉与蔡宝健在一边小声说："看来两个人从以前到现在关系都不好。"金家潘并没有听见他们两个人的交谈，他继续说："以前就是这个样子……看来只是我没有觉出来吧……"

崔宏对金家潘说："我今天不是来谈这件事的。""哦，那么你来干什么?"金家潘问道。崔宏说："我在电视转播上看过你们。"金家潘非常谦虚地说："别谈那些让人羞愧的……"崔宏立即打断了金家潘的话："的确是让人觉得羞愧。"之后，他面对表情惊讶的金家潘又说："现在这个时代，你用的'用修炼来悔过'的方式是错误的。""不过，我是在用我的做法来更正他们，"金家潘解释道，"方式不分先后，关键是否有效，绝对不是新的东西就好。"崔宏依然坚持自己的观点："就这样把你认为是正确的方式，通过电视向全世界放映，会让人觉得祖国的人落后于时代，我不能容忍你这样，所以我要纠正你的错误。"于是金家潘质问崔宏，是否因为这个而来教导他，崔宏肯定了金家潘的猜测。随后，崔宏说："我和你具备完全相同的跆拳道的心得，我相信你承认我的实力。"诚实的金家潘也承认了崔宏的确具有和他相同的实力，因此崔宏要求把陈国汉和蔡宝健中的一位让给他教导，这边偷听的陈国汉与蔡宝健都大吃一惊，他们两个人都想逃开金家潘地狱式的修炼，所以他们对金家潘说："同门间应相互了解，听听这个人的话应该不会有太大的问题的。"金家潘点了点头说："明白了，也许你们两人看看外边世界的机会来了。"于是他便把陈国汉交给了崔宏，必竟陈国汉是体力派的选手，应该更能适应于新的修行方式。在崔宏带陈国汉去赶晚上飞往日本的飞机前，他对金家潘说："我会用我吸收的各种知识，来'改造'陈国汉，我相信经过论证并依靠科学的验算可以达到比你的方法更好的效果。"

数月后，修炼后的金家潘对蔡宝健说陈国汉有信寄给他，于是蔡宝健打开陈国汉的信，上面写着："我正在日本这边修行，使用了大量的训练机器，每天连休息的时间都很少，不过还好，我的身体还能坚持。另外，除了身体训练外，我正接受了'一般教养'与'运动力学'等各方面知识的教育，这方面的学习让我快要死了，不过我会尽力的。对了，这封信是崔宏让你转交给金家潘的。"金家潘打开信确认一下后，平静地对蔡宝健说："明天起有特别的修行。"

离KOF'99大会开幕还有71天　麻宫雅典娜个人演唱会现场贵宾包厢

雅典娜："下面请听第一支歌'受伤的BLUE MOON'。"

歌迷与崔宏："哇!哇!!雅典娜!雅典娜!!……"这时，陈国汉满脸惊讶的神情叫着："崔宏！崔宏!!崔宏!!!""太棒了！"崔宏一边叫好一边转过头来，"有什么事吗?陈国汉。"陈国汉问他："这是我的修行吗?""嗯!不!!"崔宏指着台上边跳边唱的雅典娜说："这只是我自己的个人爱好！"与歌迷一同叫喊了一会儿的崔宏好像想起了什么事似的，他转过身到陈国汉耳边说："今年还有KOF大会，我决定和你们三个人参赛，你一定要胜利，这样不仅可以为我们赢得荣誉，还可以让你回复自由。""真的吗?"陈国汉着急地问道。"当然!当然!!"崔宏一边说一边把陈国汉拉向包厢前部，"来吧!一起唱!一起跳!!"陈国汉："……"

王者之书

队员完全档案

姓名:KING
声优:生驹治美
格斗风格:泰拳
生日:4月8日
年龄:[illegible]岁
出生地:法国
血型:A
身高:175cm
体重:58kg
爱好:收集酒杯
喜爱的食物:蔬菜、酒
善长的运动:台球
重要的东西:弟弟
讨厌的东西:不干净的人
B86・W56・H85

姓名:布鲁・玛莉
声优:生驹治美
格斗风格:指令徒手格斗
生日:2月4日
年龄:23岁
出生地:美国
血型:AB
身高:168cm
体重:49kg
爱好:摩托车
喜爱的食物:牛肉
善长的运动:棒球
重要的东西:皮夹克
讨厌的东西:猫
B86・W54・H85

姓名:藤堂香澄
声优:弓雅技
格斗风格:藤堂流古武术
生日:3月29日
年龄:16岁
出生地:日本
血型:B
身高:154cm
体重:45kg
爱好:欣赏录像
喜爱的食物:学校路上的肉饼店中的炸丸子
善长的运动:合气道
重要的东西:某人送的护身符
讨厌的东西:跟着妈妈的学习(日舞、花道、茶道)
B75・W54・H74

姓名:李香绯
声优:金月真美
格斗风格:中国拳法
生日:[illegible]月25日
年龄:[illegible]
出生地:美国
血型:[illegible]
身高:160cm
体重:45kg
爱好:午睡
喜爱的食物:虾米饺子
善长的运动:短跑
重要的东西:朋友
讨厌的东西:礼仪活动
B77・W54・H79

新女性格斗家队



夏天的暑热，使路上行人发晕，发热的沥青马路上升腾着一股股热气。街旁的酒吧生意都不错，名为“BARRY ILLUSION”的酒吧生意更不错，不光是因为这是一个具有清凉氛围的酒吧，酒吧的老板比炎热的夏天冰凉的冷气和消暑的饮料更为吸引人，她就是著名的酒吧连锁店老板兼泰拳女格斗家——KING。

叮、当，酒吧大门口门上的铃铛再一次响起，一股热气扑面而来，随着热气进门的是一位金发美女，可能是因为内外光线差别的问题，进门的玛丽没有看到迎面而来的KING。“欢迎，玛丽小姐!”KING[redacted]着轻快的步伐走过来。这么热的天，还在进行调查工作吗?看起来很下工夫哦……”“啊，那是我的工作嘛!”说着，玛丽坐在吧台前。KING一边为玛丽拿饮料，一边问:“最近怎么样?”玛丽苦[redacted]脸摇摇头说:“地区纷争、难民问题、饥饿、暑热，今年像是世界末日。”“看来没有什么好消息带来!”KING边说边把饮料递给玛丽，“找我肯定有事吧!你应该没功夫到我这里来玩的。”玛丽一笑，[redacted]了一口饮料说:“聪明!是这样的……”说着她找开笔记本电脑，并将它转向KING那边。看到电脑上的信息后KING大吃一惊。

那是一份E-MAIL,内容是今年KOF大会的邀请信。KING想了想说:“我想今年是会有大会的,因此我一直注意，至今也没有广告的宣传出现。”“是这样的。”玛丽敲击几下电脑后说，“这次是以各种形式送到几个人手中，而且每份内容不同，特瑞也收到了信,但他看完之后……算了,不说其它的事,怎么样，参加吧!”KING说:“感觉上总有那么点奇怪……难道你要和我组队出场?”玛丽回答:“来吧!有邀请信呀!我们可以边进行比赛，边调查一下嘛!”KING只好答应了玛丽。在两个人离开酒吧之前,KING突然问:“不是四个人一队吗?人手会不够的，前几天舞说这次如果有KOF想跟丈夫组队参赛，而且安迪已经答应她了，再说上次大会后神乐说她将再也不参加比赛了，这怎么办?”玛丽笑着回答:“别担心，我有把握，我们去找第三个人吧!”“想得真周到!”KING[redacted]里这么说，可心里想:这次是全新的女性格斗家队，希望另外两个人不[redacted]给我们带来麻烦。

两个人来到充满活力的中国城(唐人街)，在街的另一端有一群人正在看热闹，只听人们喊:“上吧!香绯。你也要加加油呀!小姑娘。”仔细一看原来是中国[redacted]馆前出了事。只听得人群内有两个小姑娘的声音，“想吃白食吗?”“我不会白吃的，我这就去银行提钱,我的卡内没钱了。”“我不相信,你肯定会跑的。”

这时KING与玛丽已经来到人群外，玛丽正在为KING介绍第三个队员:“李香绯，上次与特瑞他们一同调查吉斯时认识的，中国餐馆老板的侄女，精通各种中国拳法，身手很不错，到时候你就会知道了。”正当她两个人谈话之际，李香绯与那一个“吃白食”的女孩已经交上了手，从两个人呼喝声中，KING发现其中一个声音是原来KOF’96时一同组队的藤堂香澄。

KING冲进人群之中，正好香澄与香绯刚了结了一回合，KING喊了一声:“藤堂香澄!”香澄回头一看，“KING”她也高兴地喊了一声。就在这时候，香绯看到香澄的防守已经不像是刚才那么毫无破绽，于是她开始迅速进攻，突然一只手封住了香绯的进攻，原来是后赶进来的玛丽，“停!香绯，钱由我来付,你能和我组队参加KOF吗?”玛丽问道。“可是叔父他不答应的。”香绯很不高兴地说。玛丽自信地回答:“交给我吧!没问题的。”听到这句话后，香绯高兴地答应了玛丽。

KING那边,她正在劝香澄参赛。“想让我参加?不过我在找父亲……”香澄刚开始有些为难之后就说，“不过参赛可以从世界各地格斗家那里打听父亲的消息，好，我参加!”因为有经验的人参加，所以KING高兴地把香澄介绍给玛丽她们，而玛丽也把香绯介绍给KING她们。香绯依然带着敌意地说:“啊!不会吧,吃白食的人也……”“不是这样的……”香澄委屈地喊。看着两个年轻并充满活力的小姑娘在不停地斗嘴,一向喜爱安静的KING叹了口气……

圣剑传说系统解说
及初期事件攻略



聖剣伝説 LEGEND OF MANA
レジェンド オブ マナ

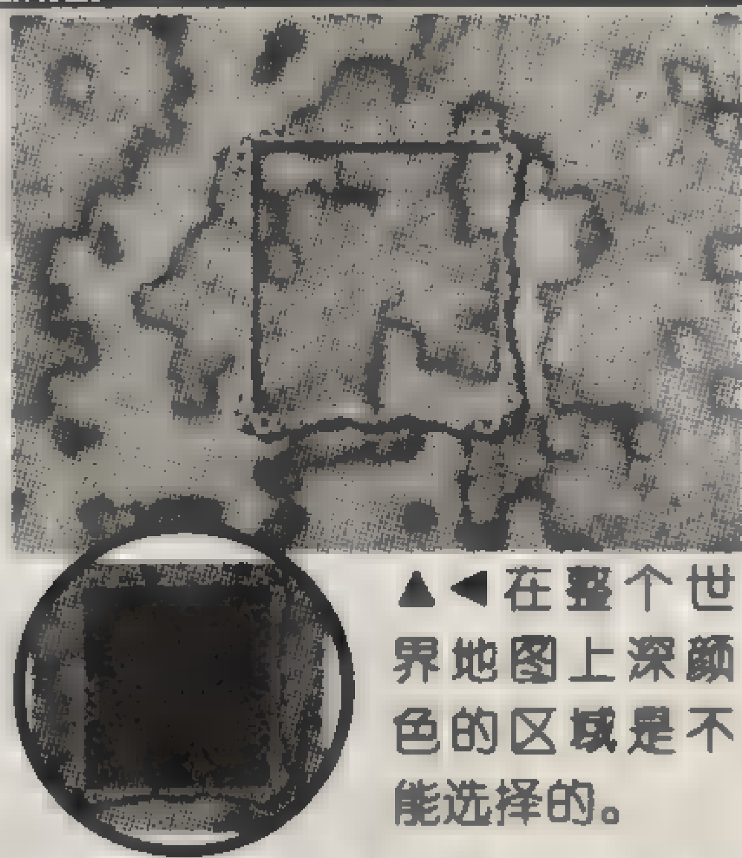
机种:PS　厂商:SQUARE　类型:A·RPG
发售日:7月15　媒体:CD－ROM×2(副体验版)

SYSTEM 游戏系统解说

包括世界作成;武器、防具与魔法乐器制造;特技、必杀技与魔法的修得和使用方法等。

区域选择与角色作成

游戏开始时玩者首先要设定主人公的类型以及在世界地图上选择游戏开始时的区域,这两种选择都会对游戏的进程有所影响。



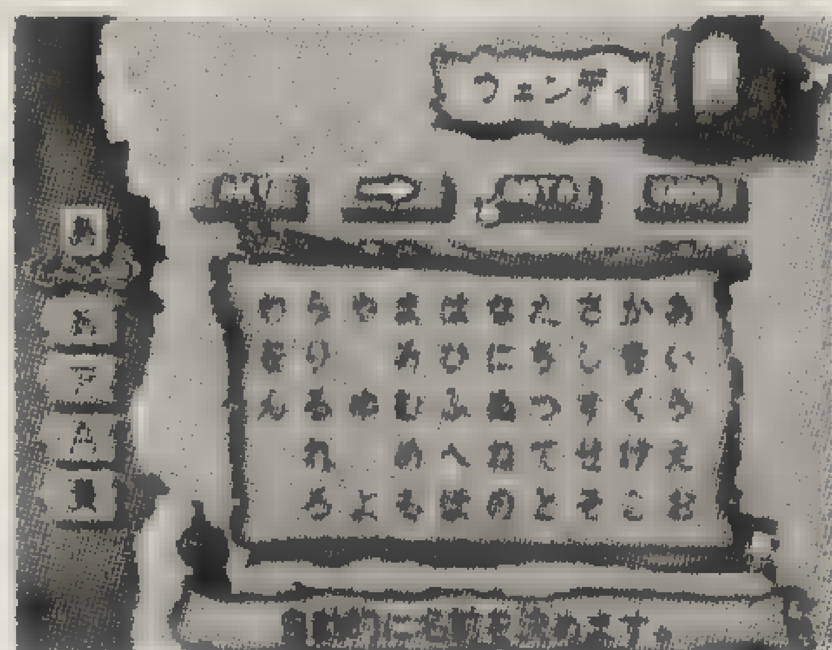
▲◀在整个世界地图上深颜色的区域是不能选择的。

●区域选择

主人公角色设定终了后,画面所呈现的是世界的全体地图,在浅颜色的地区用○键决定。

●角色作成

主人公的角色在作成时要决定其姓名、性别以及最初装备的武器种类。



▲在决定姓名时不喜欢用日文的人可以用英文或汉字来进行更改。

性别及武器选择的意味

主人公的性别将影响到游戏中的对话信息,而最初的武器则决定主人公开始拥有什么样的必杀技。



▲最初武器的选择对游戏没有什么影响。

画面中的几个要点

在本游戏的战斗画面中,有几点是玩者应该特别注意的,以下四点进行说明可以让玩者理解战斗中的基本要素,而掌握这些要素是游戏基本中的基本。



❶主人公

是游戏的主要角色,玩者利用十字键和各个攻击键进行组合,操纵它进行游戏。

❷ NPC

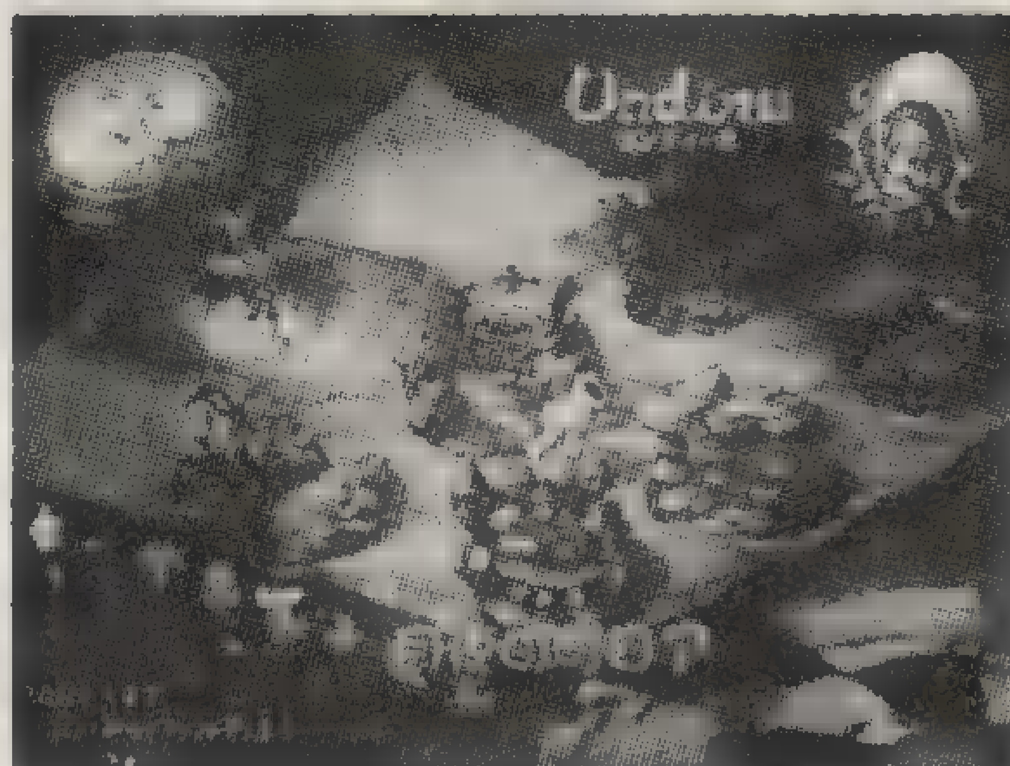
是玩者不能操纵的角色,除了独自战斗外它可以让同伴用2P手柄进行控制。

❸状态表示

角色的状态表示画面,分别由HP槽、攻击气力槽等组成,当HP槽降到0%时角色死亡。

❹魔物

以敌人身份登场的魔物,当它受到我方攻击时其HP槽便会显示出,按选择键可显示其等级。

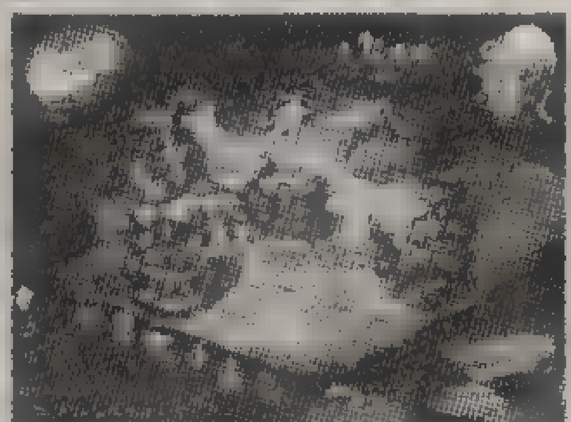


在世界地图中移动

在本作中，可以自由地在各个 LAND 之间进行移动，以便寻找其中可能发生的情节，地图共分 3 种，要确实把握好各个地图间的特征和关系。

●WORLD MAP

是构筑成整个世界的 MAP，在各个 LAND 间可以进行移动，画面的 4 角是表示“玛那”属性及 AF 的名称。



▲在 LAND 行走时会有日期的变化。

●町 MAP

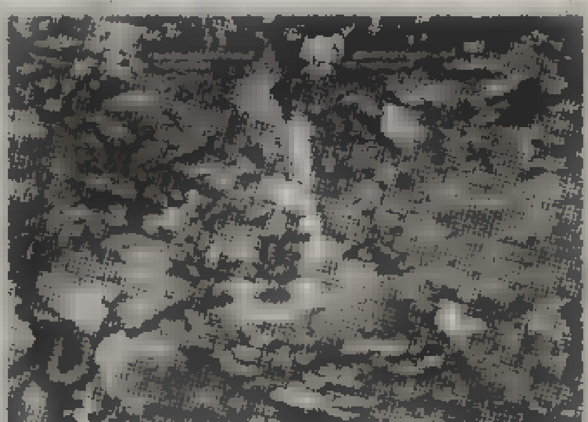
在每个町中都有许多种设施，在町 MAP 中行走可自由来往与这些地区，也会与其它同伴相遇。



▲在 MAP 上有时会发生十分重要的情节。

●FIELD MAP

在各个迷宫和村中行走的 MAP，主要是进行情报的收集以及解决已经发生的事件。



▲在迷宫中不可避免与敌人战斗。

用 2P PLAY

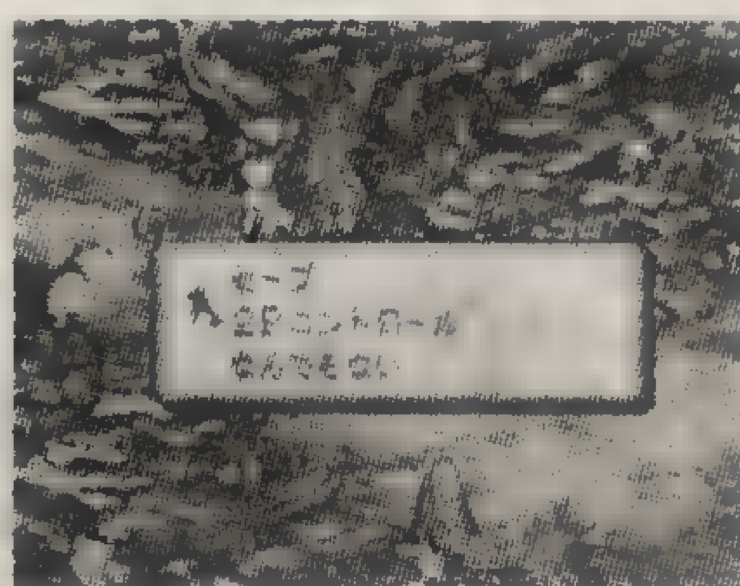
用 2P 操纵附助角色是本系列的特征，在 SAVE 点中可以进行 2P 操作的切换。



▲与朋友一起讨伐魔物是最快乐的事情。

●NPC 操作

在 SAVE 点和宿屋中可以进行 2P 操作的切换，2P 操作可设定为手动或自动。



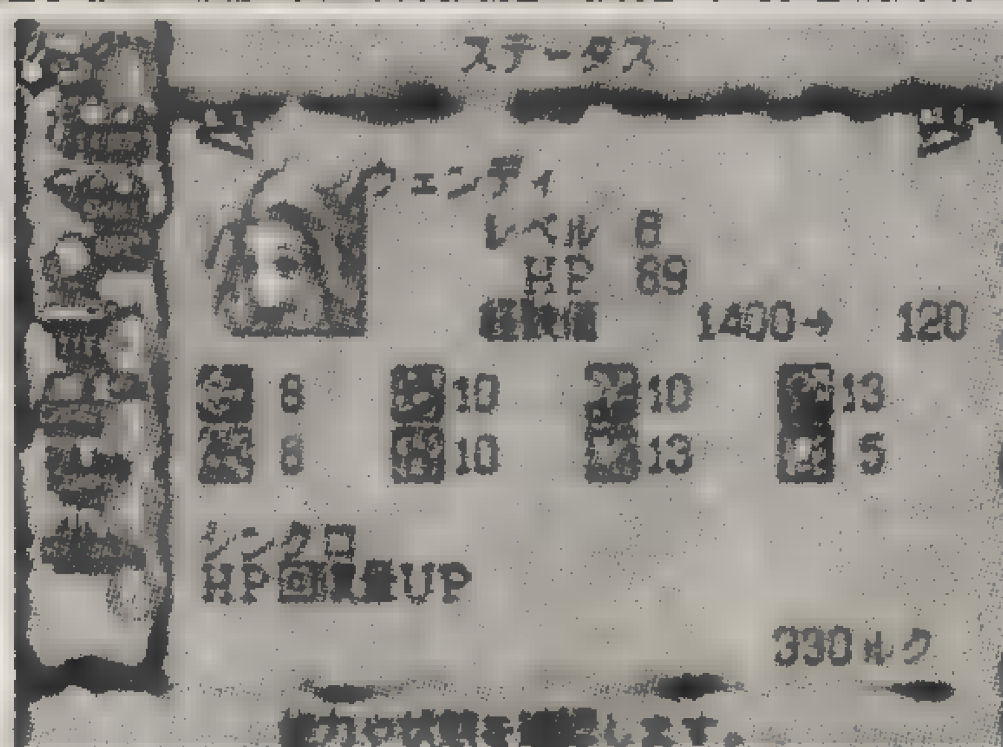
●主人公加入

在ドミナ町中的空屋进行调查便会出现 LOAD 画面，此时你可以将朋友 SAVE 内主角的资料调用出来。



MENU 画面检索

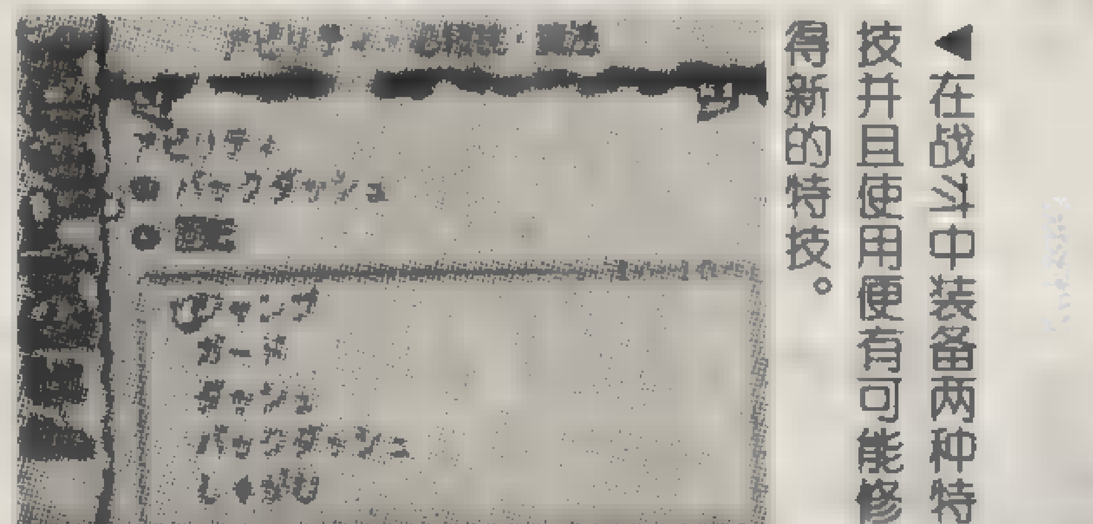
在战斗中所使用的必杀技、魔法、特技的变更与武器防具的更换都要在 MENU 画面中进行，另外在 MENU 画面中还可以检索到已经完成或还未完成事件的名称。



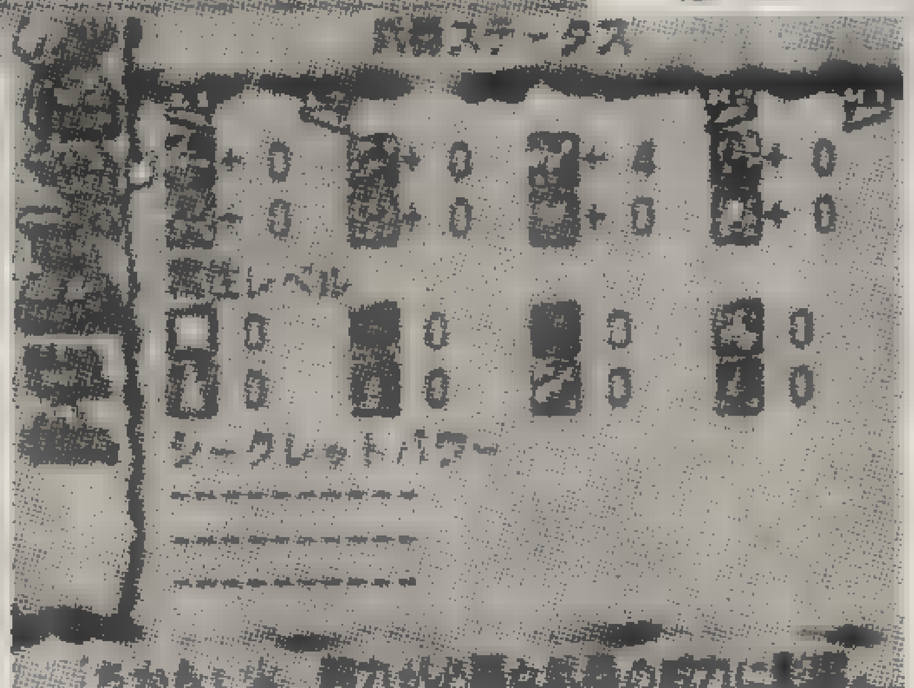
◀在各状态画面中可以用 L1、R1 键进行切换，这样可以比较快的完成设定。

① 角色状态画面

确认主人公各种状态及必杀技、魔法、特技设定的画面，在其中的装备画面中可以进行武器防具的更换，另外还可以确认宠物及 NPC 的状态。



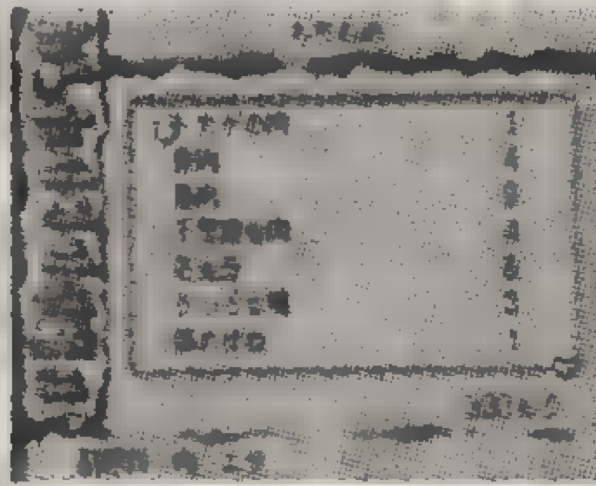
◀在战斗中装备两种特技并且使用便有可能修得新的特技。



▶装备品除其攻击和防御力外还可以进行属性设定。

② 物品

游戏中除 AF 外所有的物品的个数及说明都在此表示。



③ 事件检索

在冒险中所发生的事件和已解决的事件都在些表示，其中已解决的事件有黄色的标记。

④ 各种设定

玩者可以在此对游戏的声音类型及是否使用手柄振动机能进行切换。

⑤ RETURN

在完成各种设定后，可在此返回地图画面，另外按两次×键也可实现此功能(同时按住开始键、选择键、L1、L2、R1、R2 也进行 RESET)。

两种不同的攻击类型



○键进行快速攻击

威力并不是太高，但间隙少的攻击类型，利用○键连打可以造成 3－5HIT 的击打次数(随武器种类的变化击打次数不同)。

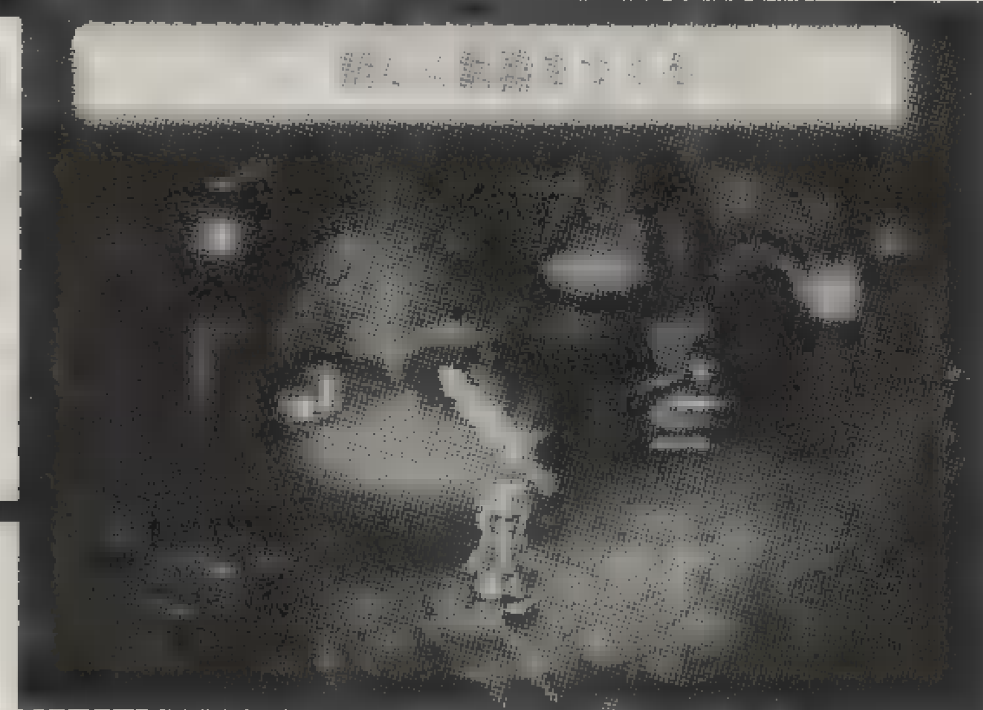


△键进行威力攻击

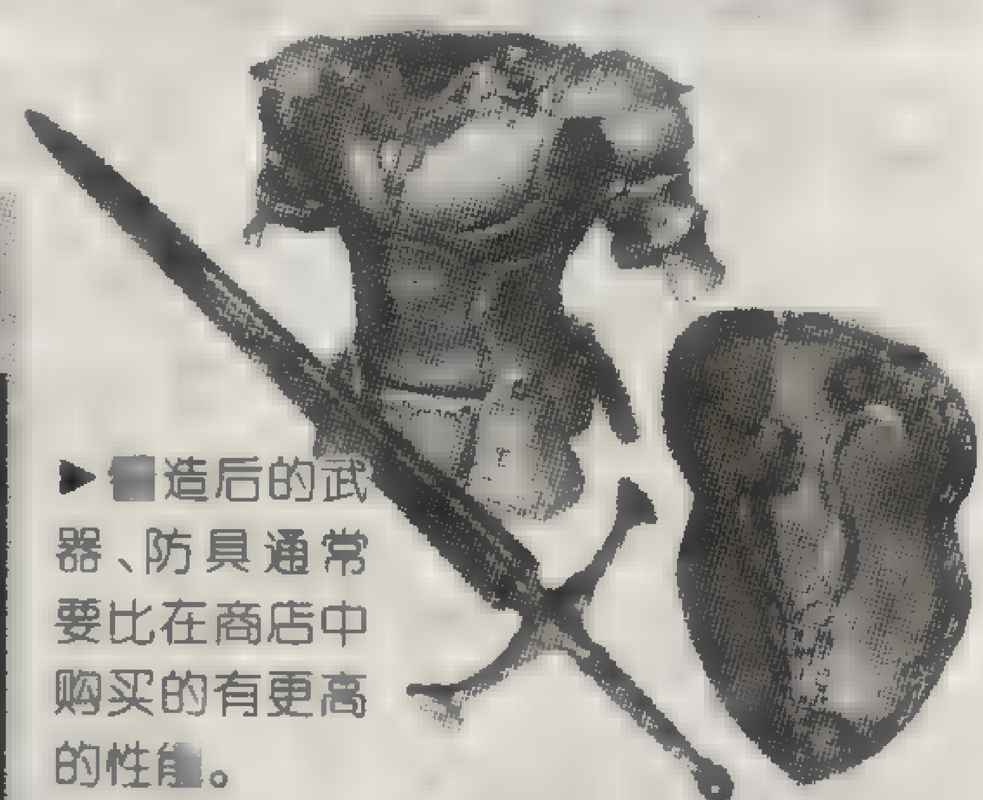
伤害高但硬直时间长的攻击类型，角色离敌人远近的不同所产生的动作也不一样，它通常与特技组合成为连续技使用。

武器 防具 乐器 的作成

在冒险中武器、防具和魔法乐器是不可缺的物品，本作中这些物品除了可以在商店中买到外，还可在自家的作成小屋内制造。



通常在街的商店中用钱可以购买各种武器、防具和魔法乐器，但是由于出售的这些物品在性能上有一定的限制，因此在作成的小屋内制造的可能会比出售的性能要高。制造所需的金属、石材等原料要在游戏中逐渐取得，有些还可以在商店中购买，准备好便可以作成更强的武器了。



▶▆造后的武器、防具通常要比在商店中购买的有更高的性▆。

① 武器、防具的作成

首先选择好需要的武器种类，然后再选择想要哪种金属，通常贵重的金属打造出的武器攻击力较高。



▲在作成武器时需要准备大量的原料。

① 魔法乐器的作成

与武器作成一样首先选择想作成的乐器种类，然后再附加上精灵的属性，这样制造出的魔法乐器会有惊人的数值。



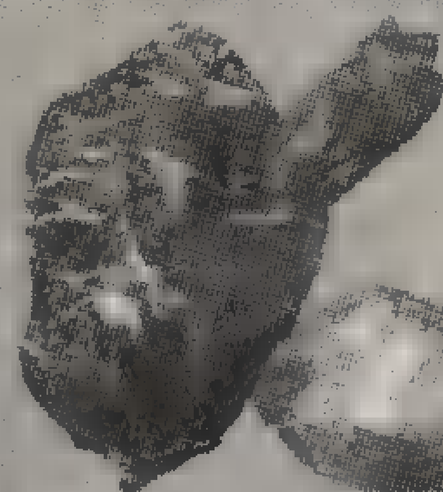
▲作成魔▆法乐器最重要的是要借助精灵的力量。

② 武器、防具 魔法乐器 的原料选择

在作成装备品时所需的原料分为金属、石、牙三个系别。在这三个系别内还有更细致的分类，这些原料通常是打倒魔物后得到。



◀以金属的稀有程度来划分它们的级别。



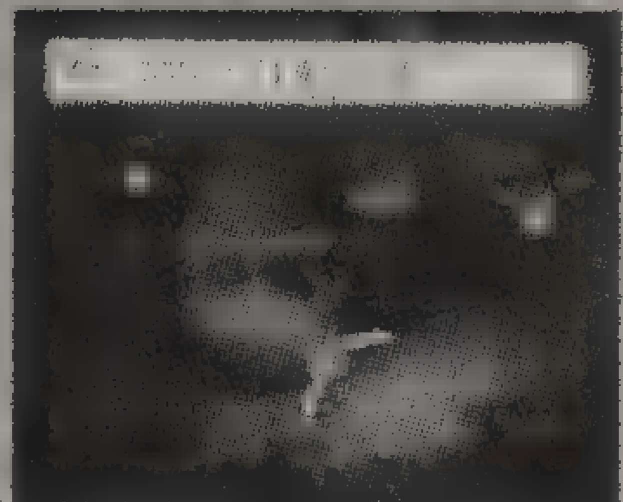
▲含有特种物质的矿石，其中可能隐藏着未知的力量。



▼打倒魔物后得到的牙，可能是制造特殊武器的原料。

③ 武器、防具完成

选择好锻造原料后，主人公便开始加工，当得到新的武器后首先要确认它的威力，以便在今后的战斗中使用。



▲用不同原料制造出来的武器威力也不一样。

③ 魔法乐器完成

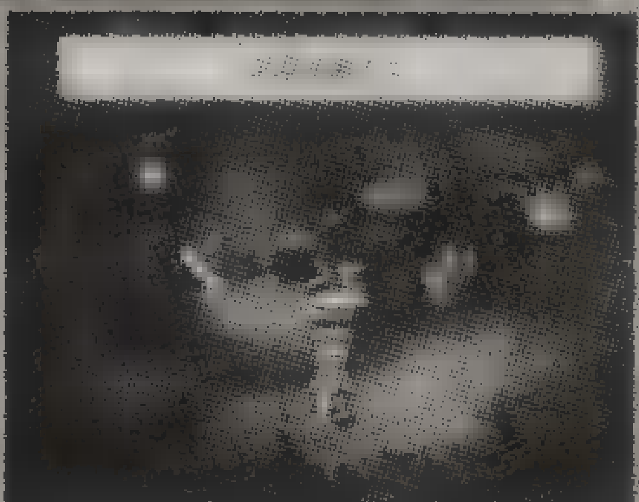
魔法乐器有竖琴、鼓等种类，如果在作成时使用带有魔力的金属为原料，那么完成后的魔法乐器性能会很高。



▲魔法乐器诞生的瞬间，比武器防具完成时的画面华丽。

④ 武器、防具的改造

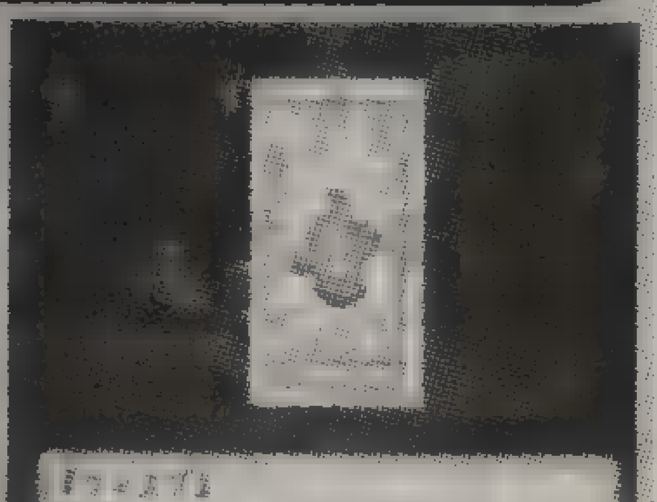
如果对作成后的武器不满意，还可对其进行改造，在改造时如附加上精灵的力量便会得到很强的武具。



▲附加属性改造出的武器对战斗极为有利。

④ 魔法乐器附加属性

在作成魔法乐器时，如能加入精灵的力量，那么在战斗中发动魔法时便会使之呈现出各种属性。

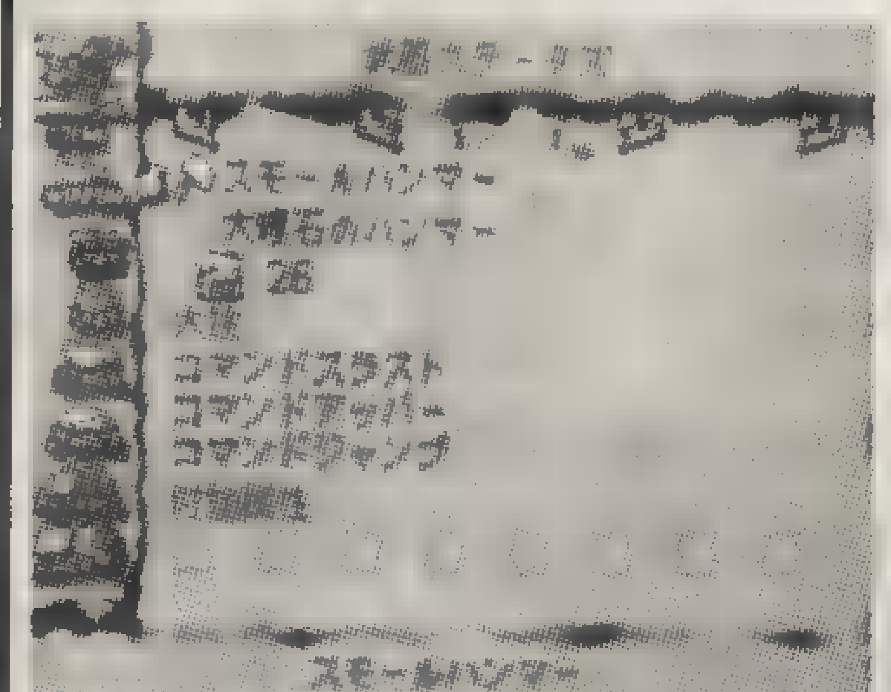


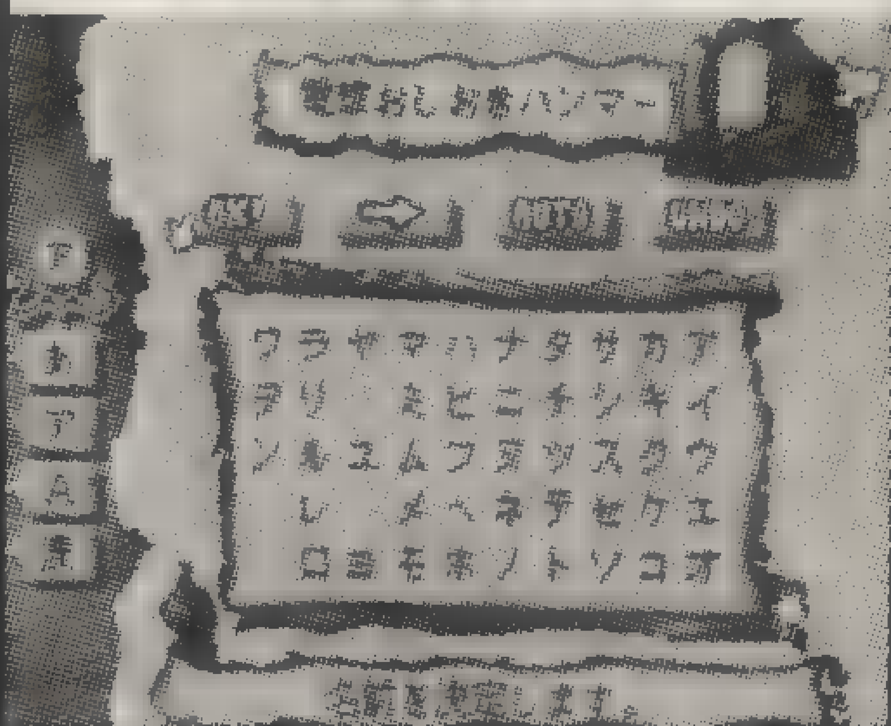
▲加入光之精灵的力量便会得到光属性的魔法。

游戏中的各类物品可以自由的更换名称

在游戏中无论是通过什么样的途径所得到的道具都可以将其更换名称，由于在更换名称中可以输入汉字，因此那些对日文不太熟悉的人可以利用此系统将物品更换成自己认识的名称。

另外，在游戏中得到的宠物也可以运用此系统将其变换姓名。

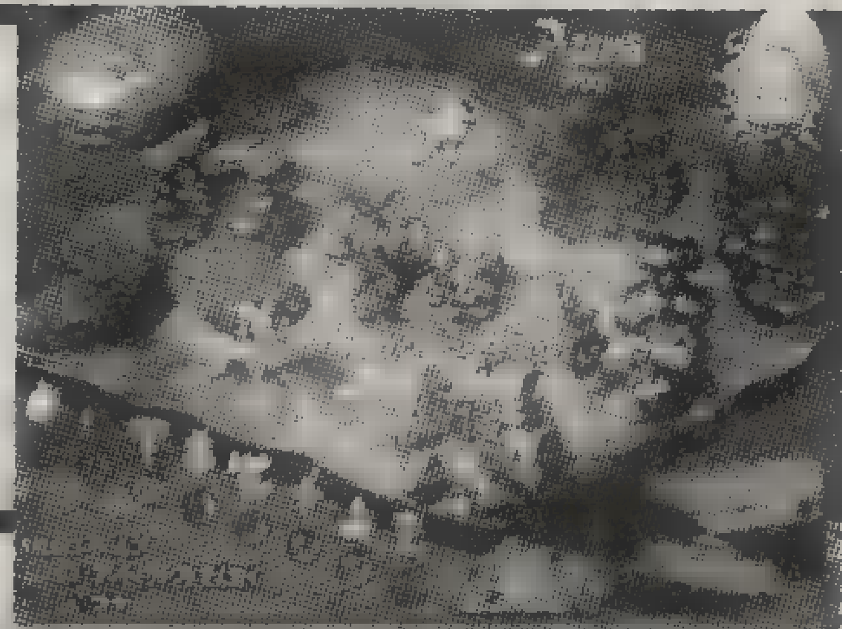


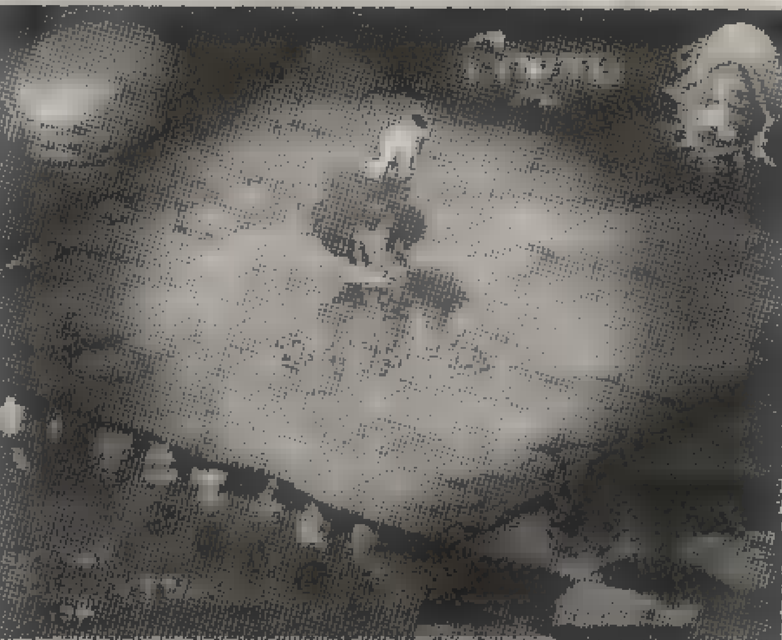


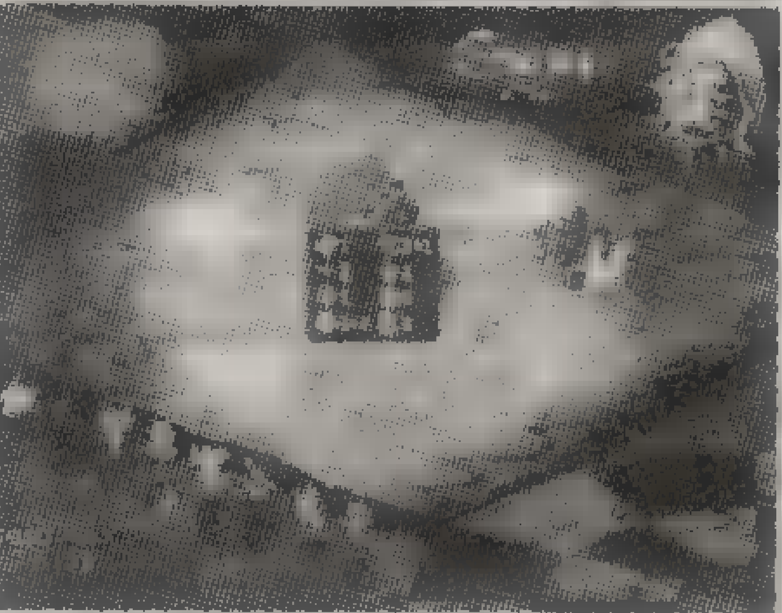
▲▼将各种武器、防具变换名称也是一件相当有▆的事情。

LAND MAKER
（世界的创造）

与世界根源息息相关是统管生命、魔法之力的“玛那”，这是《圣剑》世界的象征，在游戏的 LAND MAKER SYSTEM 中各个 AF 之间都有“玛那”之力相互约束着。







各个 LAND 的配置与“玛那”等级之间的关系

本作中世界的构成是由各个 LAND 的组合而成的，在游戏中解决了事件后便会得到可以制造下一个 LAND 的道具“AF”，在世界地图的左下方分别是 8 个精灵所表示的“玛那”等级，也就是说在安置 LAND 时，它们之间的位置关系便会影响到各个精灵所持有的“玛那”等级。

“玛那”等级的高低有时会影响到各个 LAND 中某些事物的变化，有时还可能会影响到某些重要事件的发生。

作成世界的 LAND MAKER SYSTEM

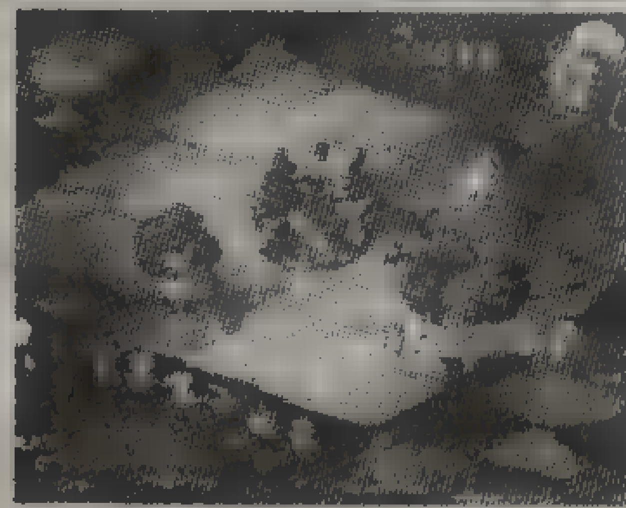
LAND MAKER SYSTEM 是让玩者自由地构成这样世界，它是本游戏的中心系统，在冒险中与 NPC 相遇或迷宫探险所得到的 AF 的物品，便是构成各个 LAND 的基础，玩者可根据自己的爱好将这些 AF 自由地放在地图的各个角落。

得到新的 AF



▶与同伴成功的完成事件后便有机会得到新的 AF。

LAND 的诞生



◀将得到手的各种 AF 放到地图上，便会生成新的 LAND。



▲在两个邻接的 LAND 的位置上设置 AF。



▲由于新 LAND 的放置使周围的“玛那”等级发生变化。

相互邻接的 LAND 对“玛那”等级的影响

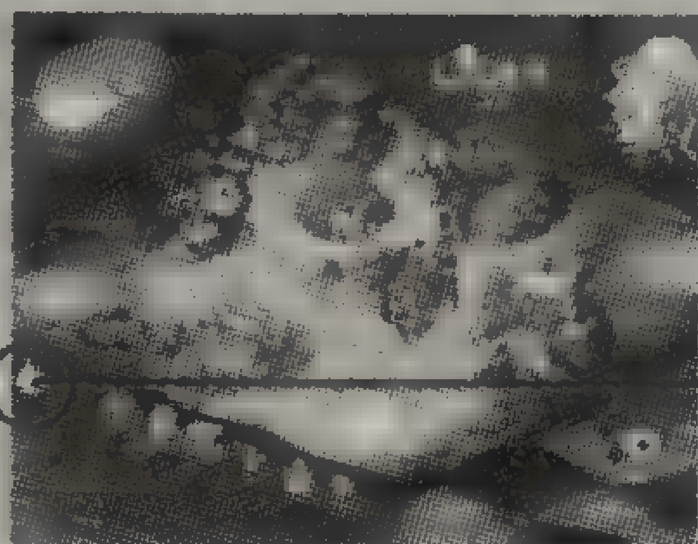
从左图中可以看出正在准备放置的 LAND 会影响到周围 LAND 的“玛那”等级，而不断变化的“玛那”等级的会直接影响到 LAND 的内部事物，随着 AF 的增加，各个 LAND 的“玛那”等级也会不断变化。

“玛那”等级与魔物强弱的关系

以各个 LAND 为冒险舞台的主人公，会受到各种各样魔物的袭击，而这些魔物的特征也会随当地的“玛那”等级的高低而变化。因此魔物便会有“强化属性”和“弱化属性”，也就是说“玛那”等级高的地区魔物便会呈现出“强化属性”，反之便会呈现出“弱化属性”。

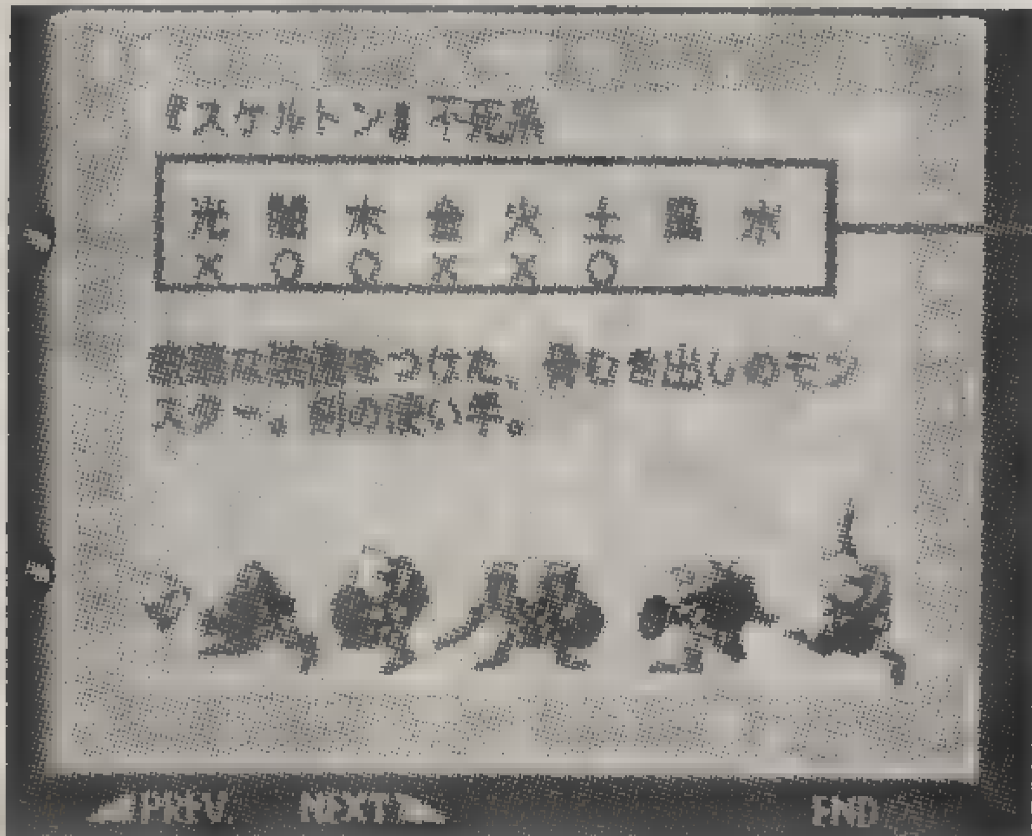
骸骨魔物的场合

对暗、木、土三种属性相当敏感的骸骨类魔物随属性的变化它们的等级也会升高。



▲如果暗之精灵所持有的“玛那”等级不断上升，那么在迷宫中所出现的这类敌人会迅速使等级上升。

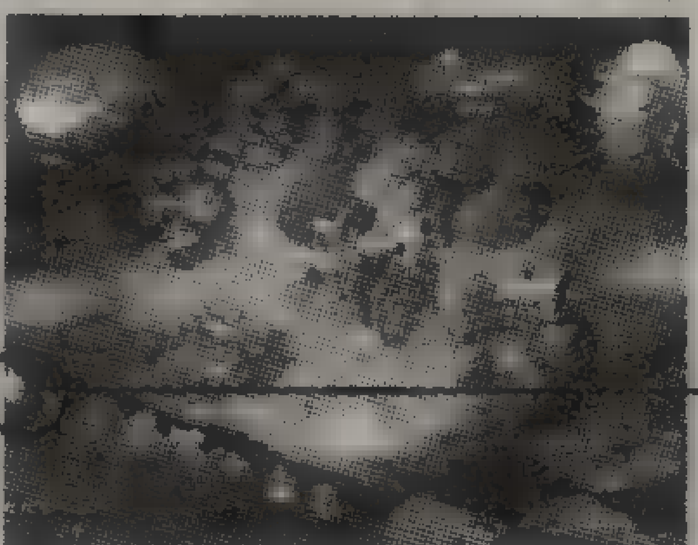




◀以魔物图鉴中的一种怪物为例，○表示其强化属性，×表示其弱化属性，这样便可针对魔物的弱点进行战斗了。

食人花的场合

对光属性的相当的敏感的食人花如果使暗属性的“玛那”等级升高，那么它的等级就会降低。



▲对暗属性弱化的食人花如果暗之精灵的等级升高，那么食人花便会呈现出等级下降的趋势。



"玛那"等级与魔法威力的关系

以木之精灵为例，当在"玛那"等级高的LAND中使用魔法进行战斗，那么它的威力便会很大，相反，如果在这种属性的"玛那"等级很低的地方，那么魔法威力便会降低很多。



◀利用「玛那」等级的相性效果可以提高魔法威力。

木之精灵的"玛那"等级为0时

如果在木之精灵的"玛那"等级为0的LAND中使用木属性魔法便不能发挥其威力。



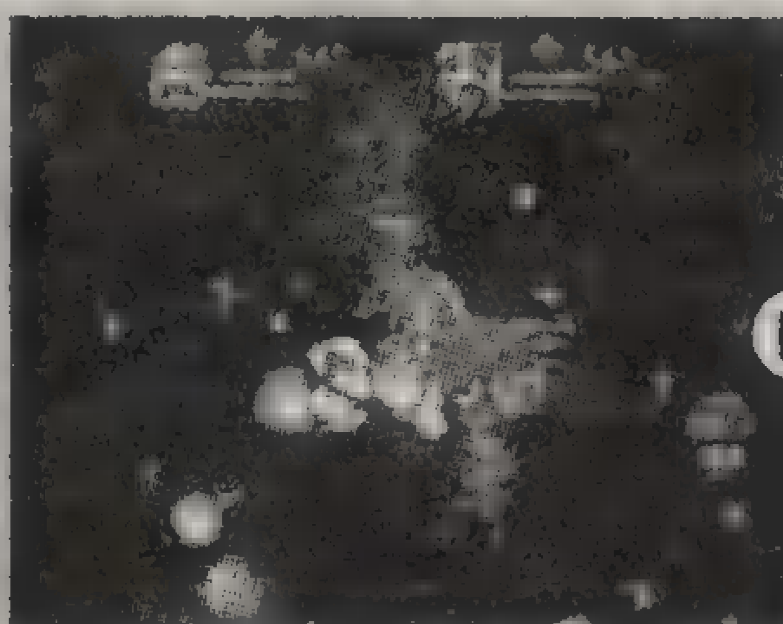
▲在迷宫中与敌人相遇，准备使用木属性魔法进行攻击。



▲由于木属性的"玛那"等级很低，因此敌人几乎没有受到什么伤害。

木之精灵的"玛那"等级为3时

如果木之精灵的"玛那"等级为3时，那么木属性魔法便会呈现出预想以上的威力。



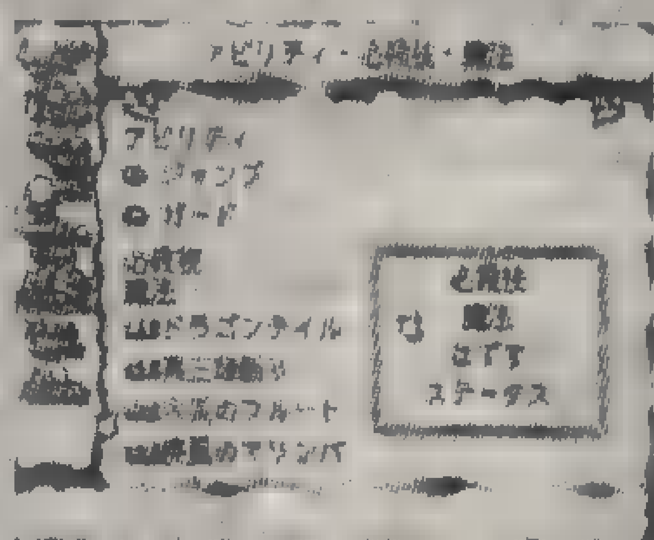
▲在木属性"玛那"等级为3的迷宫中与敌战斗。



▲差不多是原来2倍的伤害度，这就是"玛那"等级与魔法威力的关系。

在战斗中使用不同属性的魔法

由于魔法乐器中加入了精灵的力量，因此在战斗中可以发动不同属性的魔法。魔法的发动与必杀技的发动方法是相同的，玩者只要把魔法乐器设定在L1、L2、R1、R2中的任意一个键中便可以在战斗中使用魔法了。



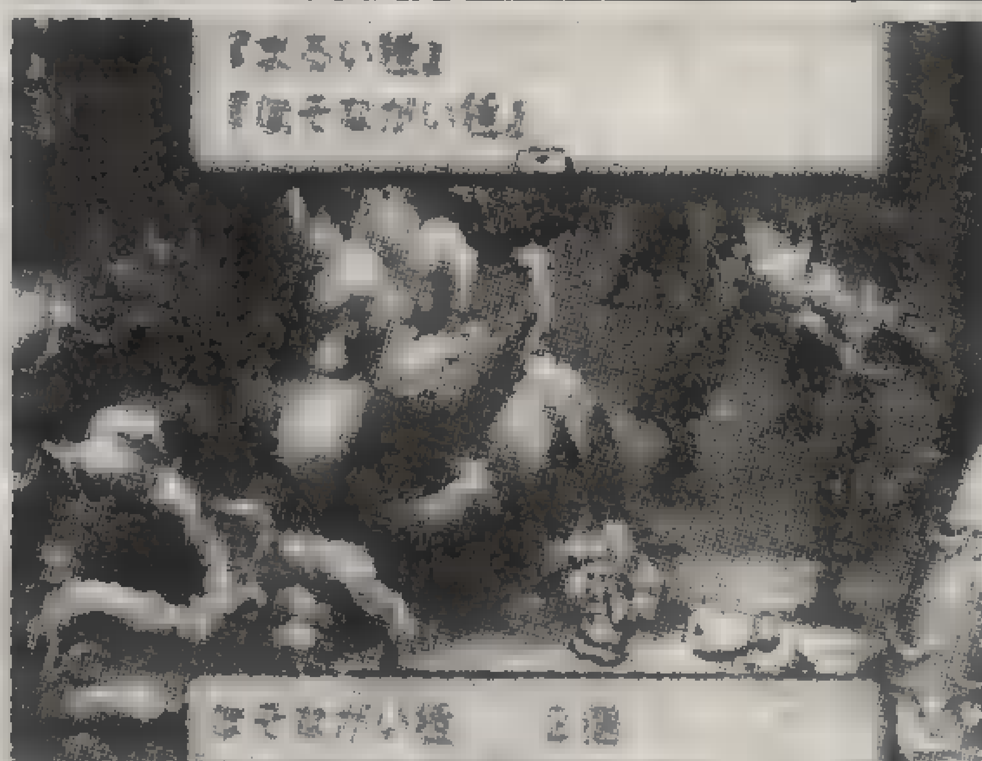
▶魔法与必杀技总共可以设定4个，属性的配合是致胜的关键。



◀发动魔法必须确认敌方是否在其范围内。

不同的日期与果实收获的关系

在《圣剑》的世界中，每6日为一个循环，在地图的右上方每一日都以精灵的属性为标准，在主人公自家中的果树园所收获的果实也会根据日期的变化而成长，玩者在选择好种子后通常要经过几日，再去果树园便会有新的果实收获了，因此只要把握好日期和果实的关系便会准时得到新的果实。

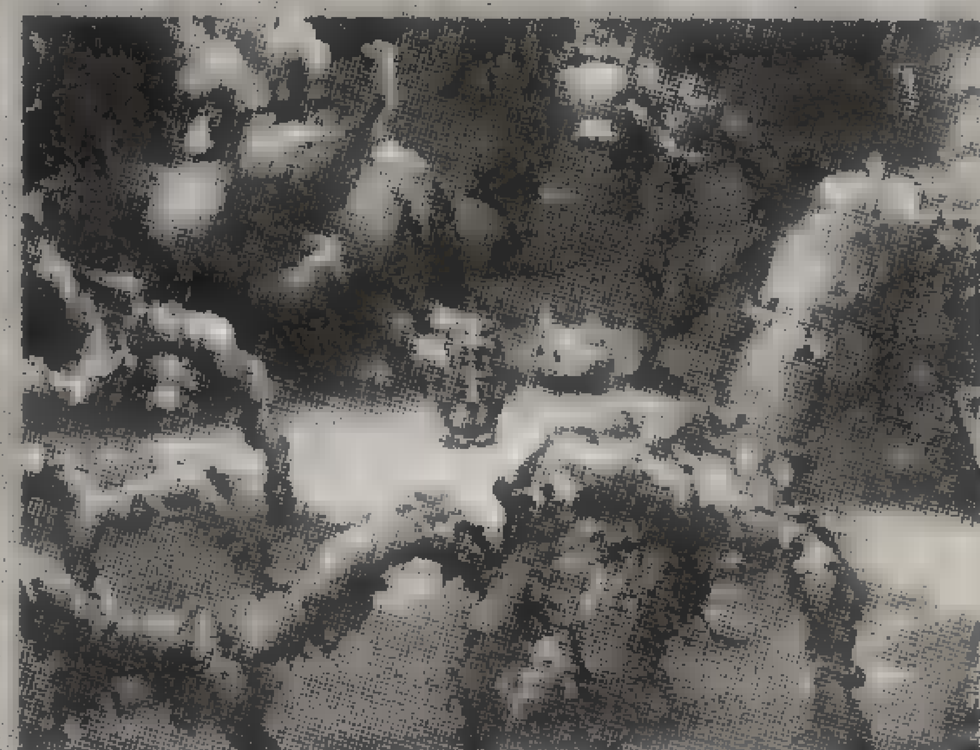


▲将成熟的果实收获之后，一定要新果实的栽培，这样等到过了几日之后便可再次得到新的果实。



木精灵的收获

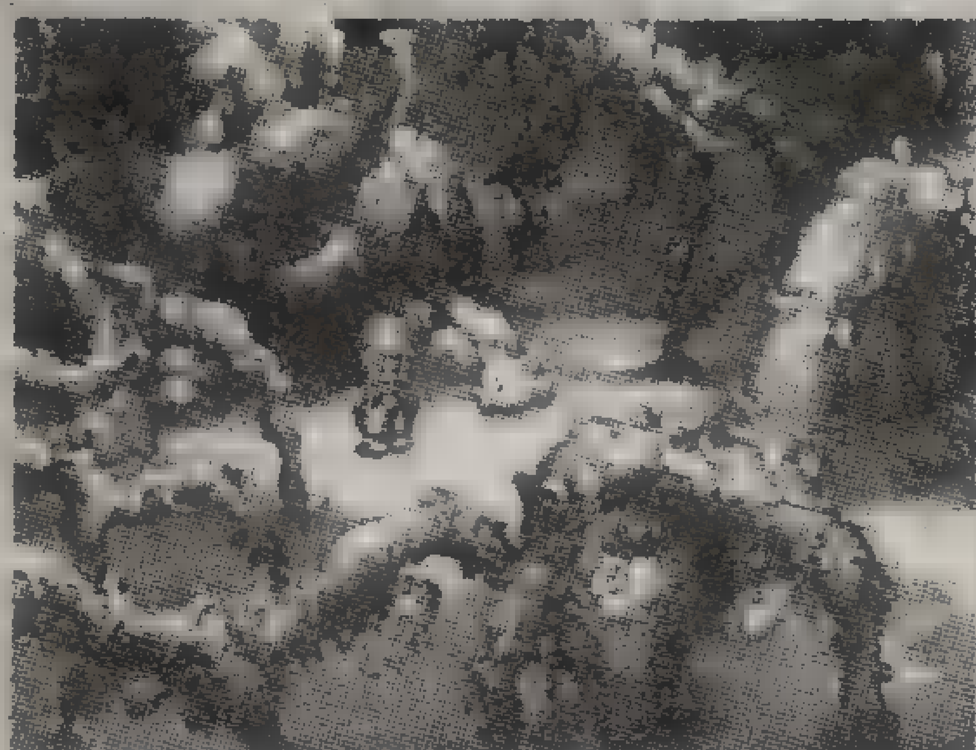
在木精灵之日进行果实采摘，会发现所有的果实都呈现为野菜系，这是喂养草食类宠物的好原料。





金精灵的收获

在金精灵之日进行果实收获，便会发现所有的果关都呈动物的姿态。



从果树园得到不同的果实

在自家内的果树园中进行种值，如果在不同的日期去进行收获，那么所得到果实的种类是不同的，而这些不同种类的果实是在喂养宠物时便会有不同的效果。





▲在一棵树上所结出的果实有着各种各样的形状，不同类型的果实使宠物所成长的项目也是不一样了。

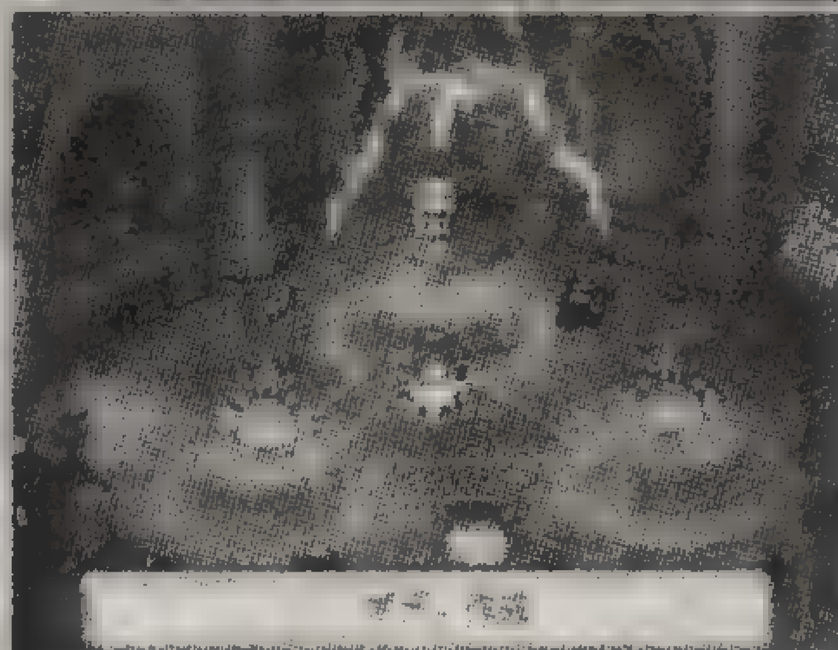
魔兵机械的开发

在游戏中除了自己培养的宠物外，还可以开发出叫作"ゴーレム"的魔兵机器人，在战斗中他会向其它同伴一样攻击敌人。



魔兵机械的开发顺序及方法

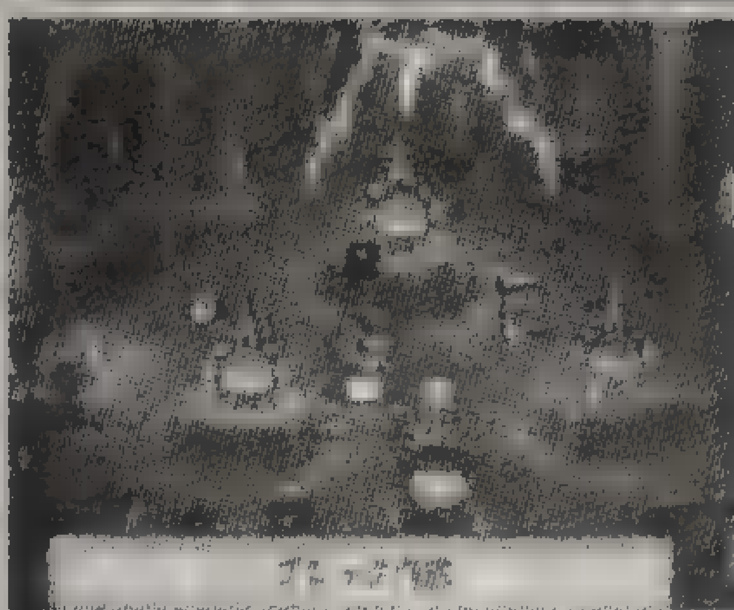
① BODY的作成

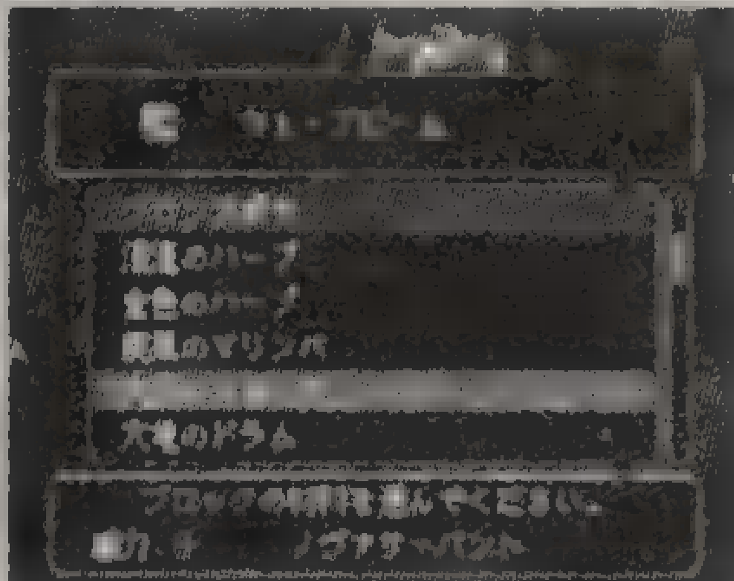


▲不同材料的武器会使魔兵机械的攻击形势发生变化。

在制作魔兵机械的BODY时，要利用武器和防具的组合，使用不同的武器和防具成为魔兵的心脏部位会使其逻辑回路发生变化。

② BLOCK作成





▲使用弓矢类武器、魔法乐器类为材料，有很大机会作成强力的BLOCK。

BLOCK是决定魔兵行动模式的重要部件，作成BLOCK的材料可以从武器、防具、魔法乐器中任选两种组合而成（也可重复），材料的特性将会影响到BLOCK，比如使用弓矢类的武器为材料，那么就会出现远距离攻击的BLOCK，如果使用防具那么就会使它具有防御特性。

③ LOGIC（中心回路）作成

BODY作成后，便会影响到中心回路的容量，在这个回路中放好已经作好的BLOCK那么，魔兵便可以在战斗中使用了，BLOCK的种类越多魔兵的战斗形势也就更富于变化。

BLOCK 玩者可以自由的配置LOGIC中的行动模式，BLOCK放置的场所将决定魔兵的行动。



LOGIC 中心回路 中心回路的容量并不是越大越好，只将不同行动模式的BLOCK很好的组合在一起便会形成高级的魔兵。

GAUGE（纵轴）与RANGE（横轴）的关系

中心回路的纵轴表示魔兵攻击槽的振幅，而横轴则表示与敌人的距离，在中心回路内被第一个放置的BLOCK是魔兵最初的形式，如果想令魔兵在战斗内有丰富多样的攻击形式，那么在中心回路内就要配置多种行动模式的BLOCK，这样魔兵便会按BLOCK的安置顺序而发动不同的攻击。



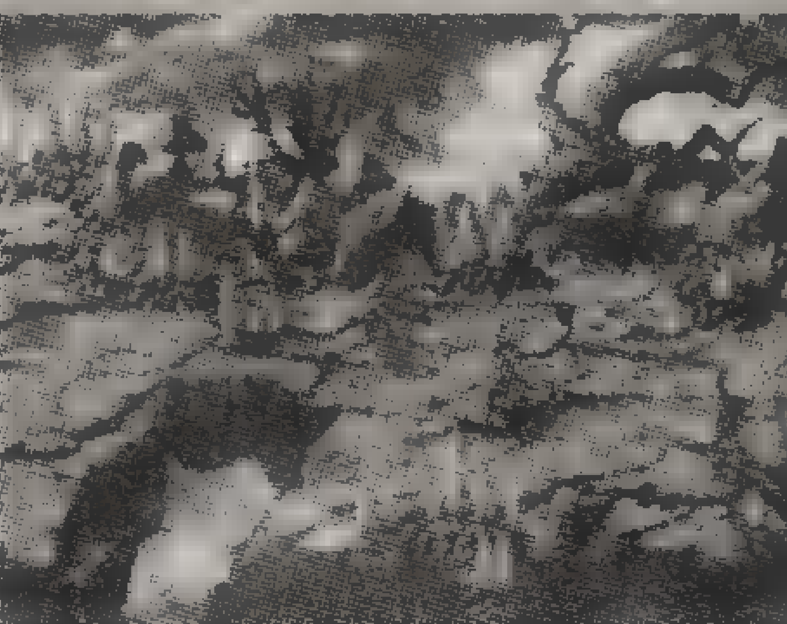
④ 魔兵的颜色

魔兵与宠物一样可以变更姓名，另外还可以利用果树园内收获的果实对其进行着色。



⑤ 随冒险队伍出发

玩者所拥有的魔兵数最大为3体，在冒险中只能有一个随队伍出发，是选用攻击系或是防御系要随队伍中的角色和战况而定。



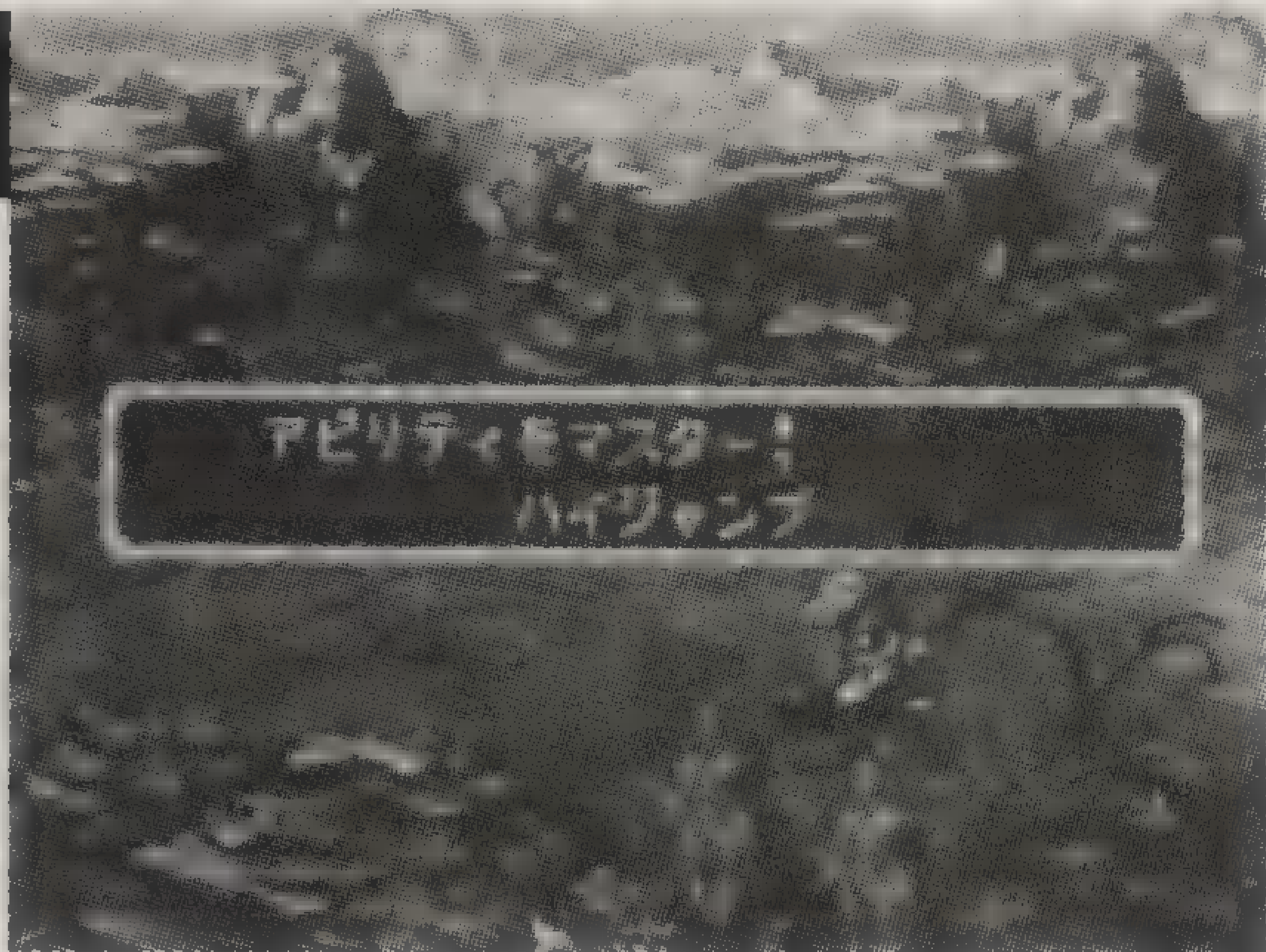


选用了魔兵后宠物便不能加入了，另外在战斗中是不能向魔兵下达指令的，它的行动完全由中心回路内不同模式的BLOCK决定。

如何修得新的必杀技和特技

在本作中加入了特殊技的概念,玩者可以把特殊技设定在两个固定的键位上,如果在战斗中使用这两项特技并且符合一定的条件那么在战斗后便可修得新的特技。而新的必杀技修得则需要更多的特技,只要玩者能够修得全部特技,那么在战斗中无论你使用哪种武器都会在战斗结束后有机会修得新的必杀技。

如果在设定特殊技时不经常地更换,那么便不会有新的特殊技出现,因此玩者只要将已经有的特殊技种类不断的以不同的组合设定在两个固定键位上,那么新特殊技的修得机率便会提高,不然特殊技的种类则永远停留在初始状态。



EVENT 初期事件简易攻略

游戏开始时所发生的事件的攻略要点以及能够加入的同伴简要解说。

ニキータ商い道中

1. 在ドミナ之町中遇到一只叫ニキータ的商人(长的像兔子)。

2. 与他谈话先选不,再选是,事件就会发生,他会加入成为NPC。

3. 到町上的武器屋旁的小屋子(长的象洋葱的小孩)的家与一只长的像茶壶的人说话,之後会给你车轮。

4. 到世界地图使用车轮,会产生リュオン街道,进入之後打败BOSS,事件结束,NPC离开,并给你许多道具,其中包含著建造世界地图的道具(在每一个事件结束後回到自己的家与2楼的仙人掌讲话,离开後他会跑下来写日记)。

まいごのプリンセス

1. 在ドミナ町上的酒场看见琉璃正对著一个女孩问话,去帮助那个女孩。

2. 往町上的北边走,接近教堂时琉璃会跑出来加入NPC,此时去找酒场的女孩,他会给你一个ヒスイ卵,到世界地图上使用会产生一个洞窟,事件就会发生。

3. 进入洞窟,打倒BOSS,事件结束,真珠姬会给你一些道具,记得回去家中与仙人掌讲话。

小さな魔法使い

1. 当上述的两个事件通过其中一个之後,回到家中再出来,送邮件的鸟会告诉你ドミナ町上的事,事件就会发生,到ドミナ町上的空地会看见两个小魔法使,打倒他们後,让他们成为弟子,事件结束。

以后要出去冒险时可带领其中一个出去,回到家时就会自动离队。

ガイアの知恵

1. 首先到リュオン街道与一个叫ダナエ的兽人说话,之后回到町上的宿屋与塔那在谈话一次,此时出现选项,先选“魂はなくならない,再选“ついでいく”,之後事件发生。

2. 与ダナエ一起去见ガイア(迷宫深处的大石像),事件结束。

ペット农场

1. 当第一个或第二的事件通过其中一个後,到ドミナ町上的空地会发生事件。

2. 此时那个长的象洋葱的小孩会教你如何捕捉宠物,捕捉完后事件结束。

你要到自己家中的农场喂食自己的宠物,等宠物长大后就可以带他出去冒险,不要时也可以把他卖掉。

搜索贤人

1. 当第三个事件结束后(小小魔法使),而此时地图上已有リュオン街道,这时回家与小男魔法使讲话,事件发生。

2. 到リュオン街道去找一个名叫ガイア的人。

3. 找到后与他讲完话,然后因为还未找到贤人,所以事件不会结束,各位玩家们可以先把此事件先放在一边,以后再完成它。

果树园

1. 首先已经见过ガイア,然后回到自己的家中,有一处是空地,此时会出现敌人,打倒后会出现一颗大树,之后与他讲话,可以种植身上的种子,数日后再来采摘,采收完毕,事件结束。采摘下来的果实可以拿去卖,也可以当捕捉宠物的诱饵。

超攻略道场



SPRIGGAN UNAR VERSE 攻略指引

机种:PS	厂商:小学馆
类型:3D·ACT	对应周边:振动手柄

游戏中主要登场人物



大规达树

此人是PS版的主人公。是一名高中生,梦想着成为SPRIGGAN,就参与了アーカム财团的任务。他怀着对SPRIGGAN的向往,现在为成为SPRIGGAN正挑战最终考试。其性格轻率,具有工作员的优秀才能。



LITTICIA DIEL

在トライデント的兵器开发部工作的女科学家。外表给人冷酷的印象。但其活动的动机,完全是她自己单纯切实的心愿。



她具有专用的AM服。这表示她也是个战斗员,便其实力怎样呢!?



GRAHAM BRUETON

达树的直属长官,教给达树战斗的基础知识,达树也完全信任他。认为自己是少见的精华。





谜之少女

达树面前出现并消失的谜之少女。外表象7-8岁,此外的一切都还是谜。

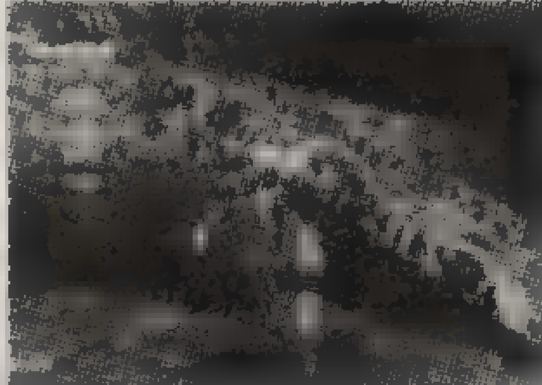
成为一流"SPRIGGAN"的道路从学习基础开始

首先要知道"SPRIGGAN"是哪种ACT,就要对游戏的流程和主要操纵方法加以说明。只有这样才能很好的表现出游戏的氛围。

游戏的基本流程



◀游戏开始接受上司的命令迎接挑战。



◀完成接■的任务,消灭非法入侵者。



◀任务完成进行体能强化。

主要动作的操作方法

游戏中的基本操作如下:因为对应振动手柄,可按喜好使用。当然也可用Key config自由决定。

视点变更

游戏中的视点基本上是从人物背后看的,但可以提升视点(L2键)、下降视点(R2键)。



▲视点向下时能够确认你的立足点。

▼仰视可以发现在你上方的敌人。



移动

人物的移动,十字键的上下是前后走,左右为转换方向。此外L1、R1键还可向左右方向冲刺。

▲■向移动可以轻易的躲过敌人的攻击。

攻击

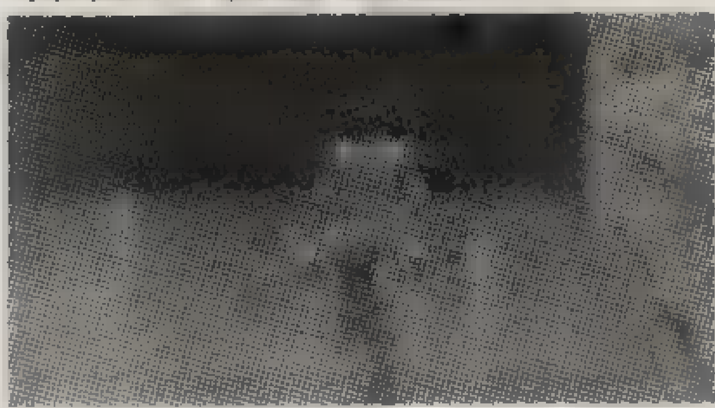
在游戏中攻击大体分为通常攻击(○键)和强攻击(△键)两种。对应装备或状况,攻击内容有多种变化。



▲在游戏中可以更换武器,但必须事先装备好,可以选择刀、枪械等攻击。

跳跃

用×键跳跃,滞空时间比较长,着地前在空中容易控制着地点。

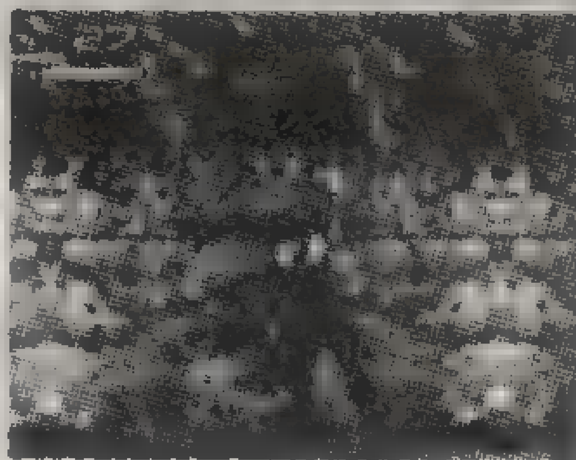


特殊攻击　应用基本动作扩大行动幅度

“SPRIGGAN”中也有许多特殊动作，可进行高自由度的攻略。游戏中要掌握常常会用到的特殊动作，以后就不用害怕了。

下垂　立足点方向按×

跳跃时把手伸向立足点(或吊车等突起)，可在该地形上下垂。毕竟是SPRIGGAN，运动能力是超群的。


▲如果不能直接跳到，可先伸手够到那里。


▲大部分的立足点都可以这样爬上去。

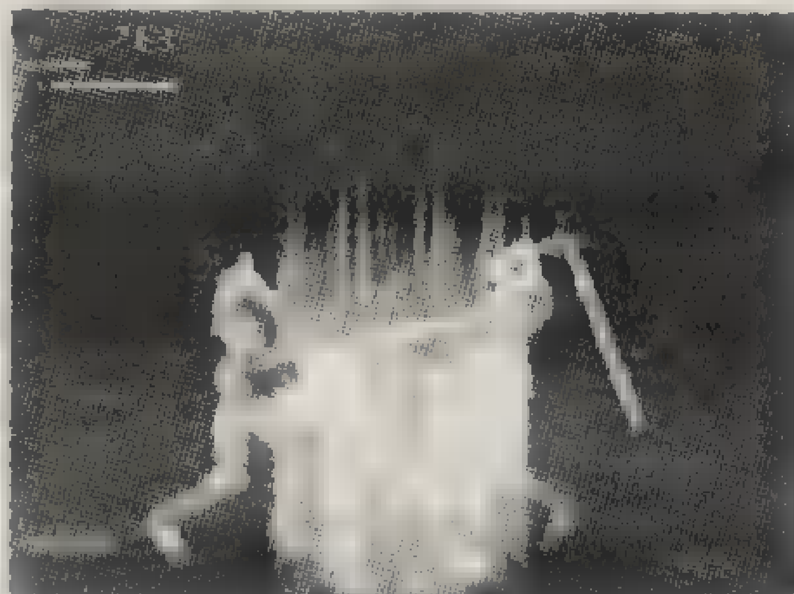
特殊攻击　跑动中按△

徒手状态下，特定状况中发出大攻击的话，就可使用特殊且强力的攻击。看上去花哨，用起来也爽。

▲冲刺中按△键可发击华丽的腿法。

紧急回避　按住○键，同时按L1、R2

受到集团攻击时应使用“紧急回避”。但是会消耗一些HP，所以请不要乱用，如果使用也会比挨打好。要熟练掌握。



精神波攻击　用○键攒气　用△键发出

攒足EP槽可发动ZERO PAST。发动状态可持继一定时间，其间通过精神波攻击，穿着的服装特性会被强化。


▲同时按L1・R1键可发动ZERO PAST。　▲ZERO PAST发动中身体被光环包围。　▲连续按○键可攒左上到黄色气槽。

使用时须用AM服

精神波攻击必须穿着AM服才可使用。使用精神波攻击，当时穿的AM服的特性会强化。穿Power型AM服时，攻击力会上升。



育成系统　在战斗中战士的成长

在“SPERGGAN”中可重复玩以强化人物。如何让人物成长可相当自由地调整，考虑有效的强化点，试着进行各种形式的成长吧。

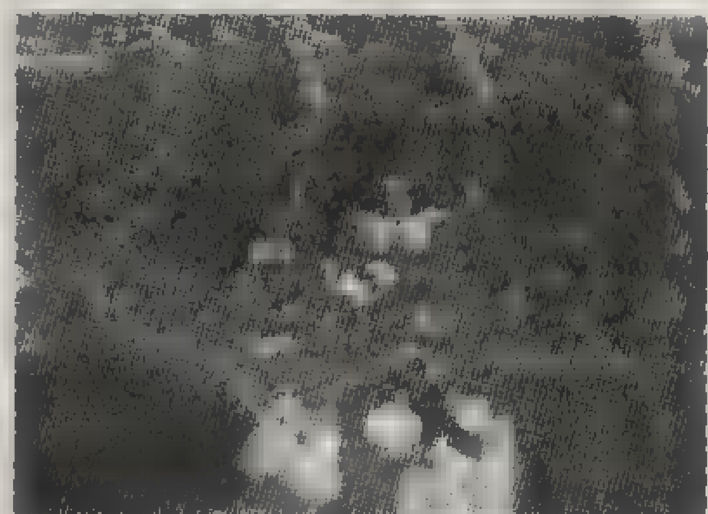
强化1　新武器

过关后会得到新的刀或枪支。在人物强化的同时，收集武器也是种乐趣。

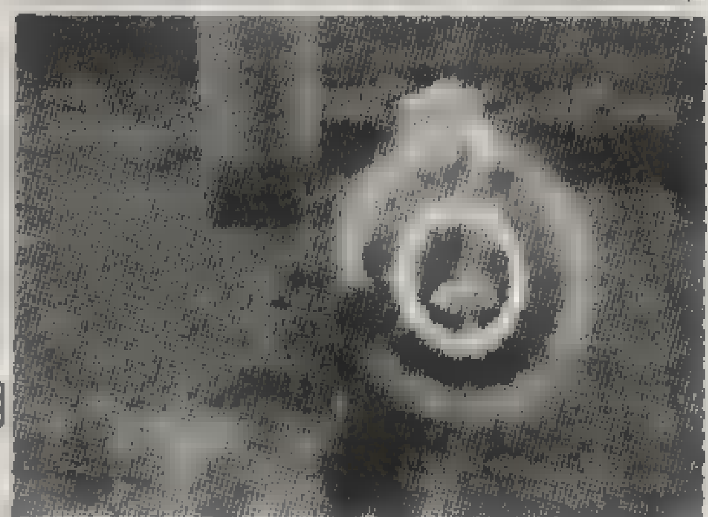

▲新得到的武器，过关后的DEMO中会有介绍。

强化2　提升能力

各任务过关后，可得到能力点(达树自身的经验值)，这种点数可按喜欢用于集中力、攻击力、抵抗力、耐久力、精神力5种参数上。




▲参数低时，每场战斗都十分艰苦。　▲提升力量后就不用怕普通的敌人了。



强化3　AM服的得到与成长

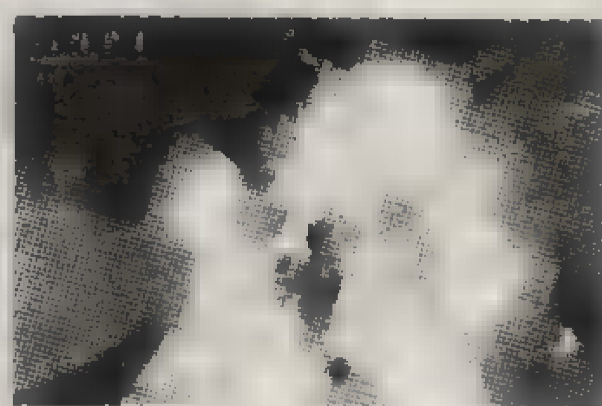
任务4过关后可得到Power型、Speed型、防御型3种类型的AM服，从下一关开始可装备其中之一。Power型上升攻击力，ZERO PAST时可击飞敌人。防御型上升防御力，不会被敌人攻击打飞。Speed型上升移动速度和滞空时间。各有各的特征。

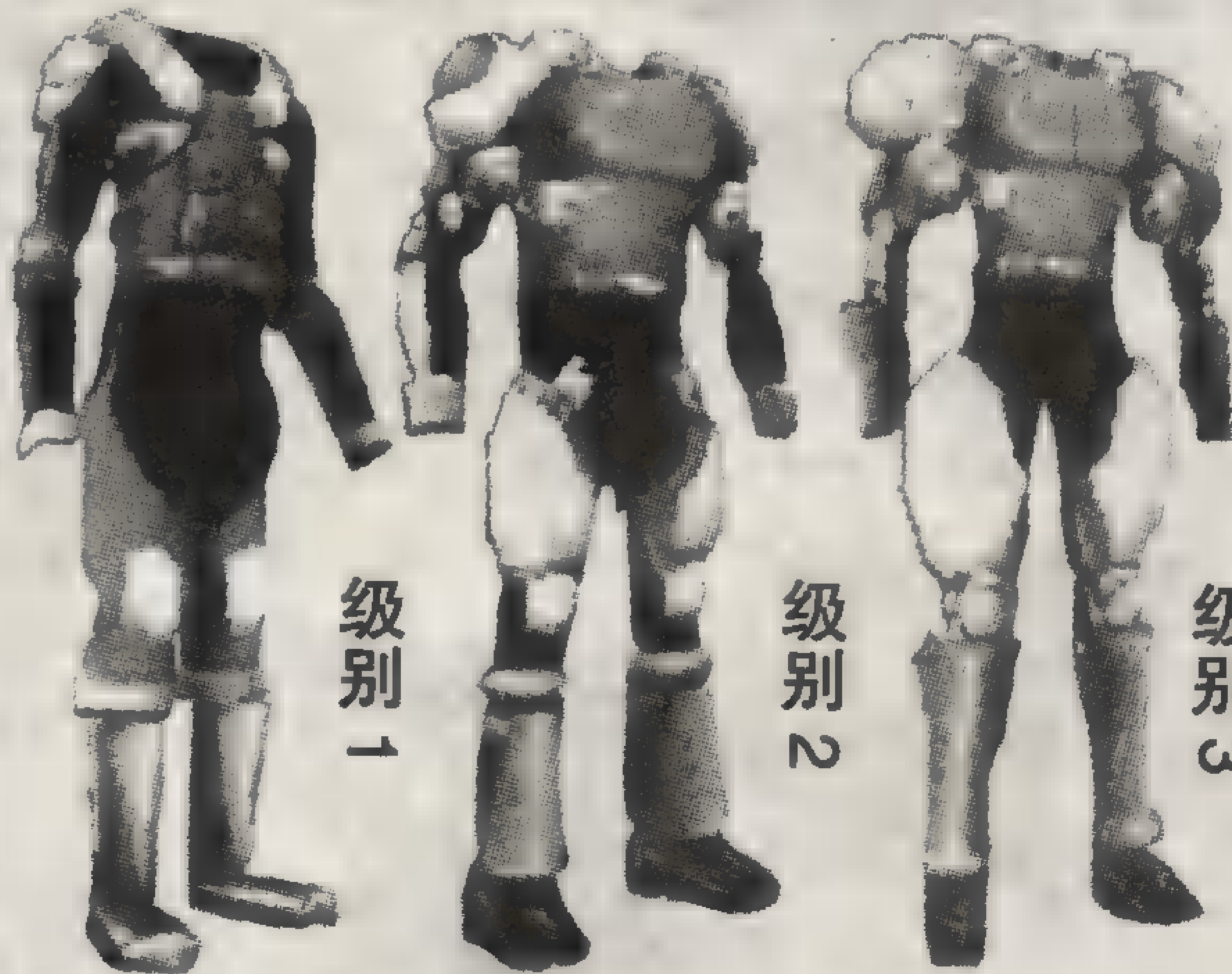
▲不同类型的AM服的效果各异，应区分使用。

服装本身变强！可任意锻炼

AM服每次使用都可积累AM服的经验值。并加以升级。右图是Power型的升级。




▲这是POWER型LEVEL2的精神攻击，威力被提升了。

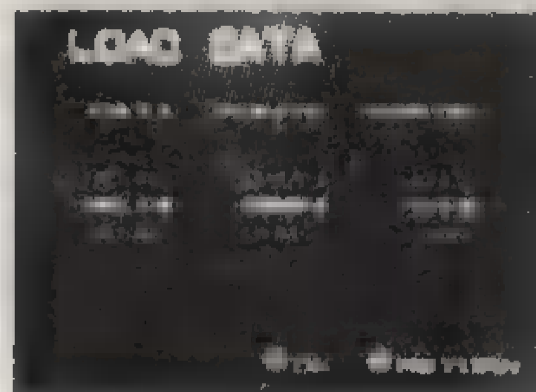


隐藏要素　隐藏着许多秘密给你新冲击!!

SECRET1　以御神苗优为玩者人物

原作版的主人公御神苗优变为玩者人物,以前我们已经为大家介绍过,这次把具体使用方法也加以公开。原作的Fan们可亲眼目睹这个人物的强大之处。

使用御神苗优的方法



▲下载最终画面过关的数据。



▲在人物选择画面内选择御神苗优。



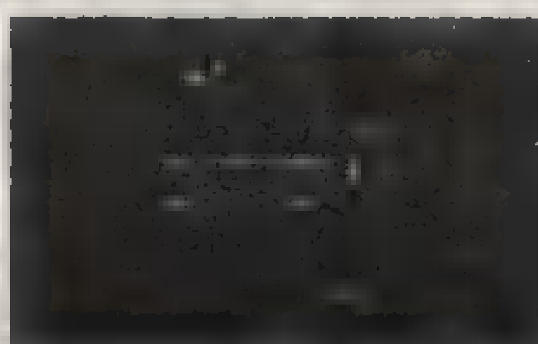
▲御神苗优的版本从任务1开始。

SECRET2　得到隐藏AM服

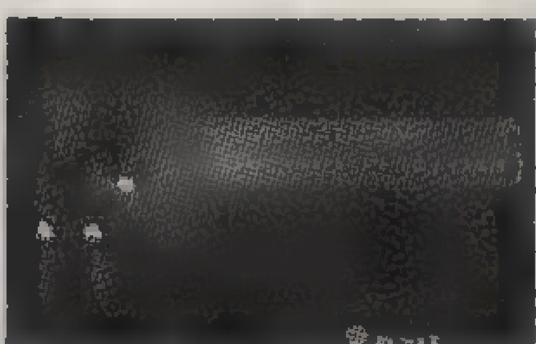
AM服中也有"隐藏"的部分!其得到方法如下,且ACT的初玩者也完全可以得到。惊人之处是这种AM服的防御力之高,装备上的话攻略就更加轻松了。这种隐藏的AM服是ACT弱者的救世主。



▲当挑战多次仍未能成功时……



▲被打死10次以上时选择"GIVE UP"。

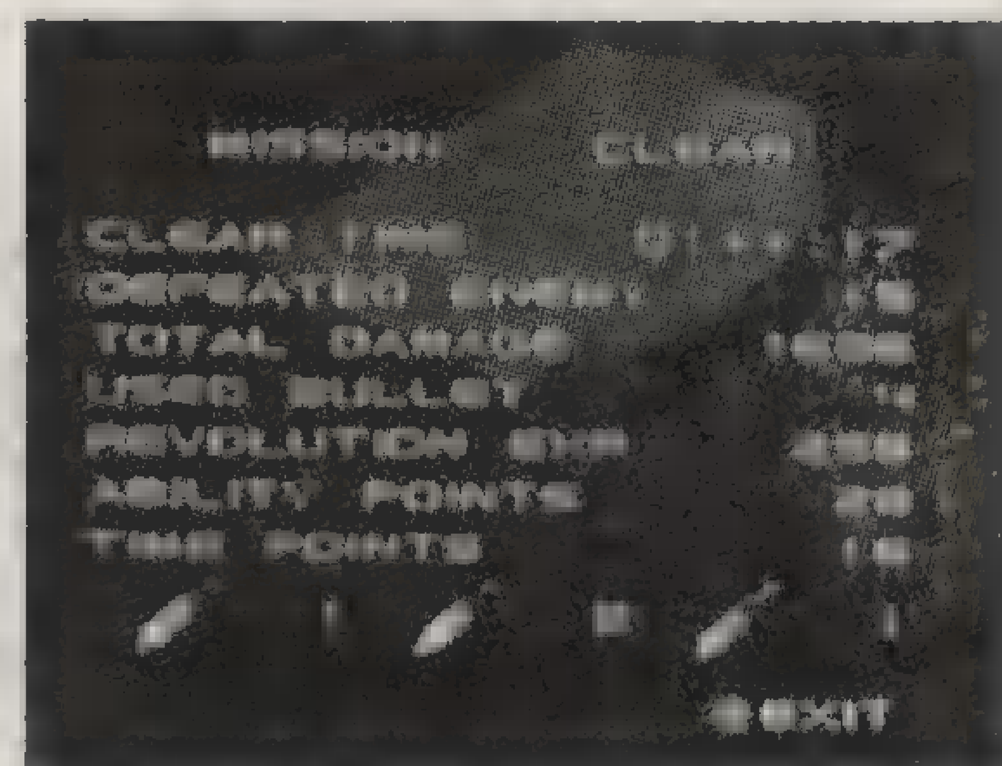


▲作为补救措施可得到隐藏服装。

SECRET3　其它隐藏AM服的得法

新发现的隐藏AM服中,包括有装备后可大幅提升攻击力的POWER型AM服。此种AM服的出现条件必须以全A的战绩解决前10个任务。虽然条件简单但做起来却十分难,为此要多加努力。

以评价A完成10个任务



▲有效的取得道具是快速完成任务十分重要的条件。

利用强力的技



▲与徒手相比,发出强大的技后,可一击打倒小的敌人。

得到AM服



▲完成10个任务后再菜单画面中可得到隐藏AM服。

AM服的区别与类型

这里介绍装备AM服后会具体提升何种能力。请参照此表决定AM服的使用。

在这里我们推荐大家使用防御型AM服,虽然速度稍慢但会加强防御,在与关底的战斗中比较有力。





AM服的名称	特征	升级所需的经验值
POWER型AM服(初期形态)	比别的服装攻击力稍高,发动ZERO POST后攻击力为平时的1.2倍。但是防御力和速度比其它服装较差。	无
POWER型AM服(第二形态)	基本能力与初期形态相同,发动ZERO POST后攻击力为平时的1.3倍。数据虽然变化不大,但还应区分使用。	1000点
POWER型AM服(最终形态)	攻击力最高的AM服。发动ZERO POST后攻击力为平时的1.5倍。在各种战斗中都可表现出其能力的与众不同。	2500点
防御型AM服(初期形态)	速度慢,但防御力却较高。受攻击后不易被打倒。发动ZERO POST后物理伤害减少为2/3。	无
防御型AM服(第二形态)	移动速度比初期形态更慢,但防御力更高。发动ZERO POST后物理伤害减少为1/2。	750点
防御型AM服(最终形态)	具有最大的防御力,但移动速度极慢。发动ZERO POST后精神伤害减少为1/2。物理伤害减少为1/3。	1500点
速度型AM服(初期形态)	移动速度很快,但受攻击时损失较大。发动ZERO POST后,在下降中按方向键和跳跃键,在空中可以加速。	无
速度型AM服(第二形态)	移动速度比初期形态快,而防御力也稍有上升。发动ZERO POST后,能力与初期形态相同。	750点
速度型AM服(最终形态)	移动速度最快的AM服,没有了防御力低的缺点。发动ZERO POST后,可以在空中加速且滞空时间长。	2500点
隐藏AM服(防御类型)	防御力极高,移动速度也极高。发动ZERO POST后,近距离伤害减少为1/5,但攒够经验值不能升级。	无
隐藏AM服(POWER类型)	攻击力极高,防御力也高的万能服装。发动ZERO POST后,给敌人的伤害上升为2倍。但发动ZERO POST时受到敌人的伤害也为2倍。	无

各关攻略要点提示

任务 1 敌基地脱出口探

这一关任务很简单，主要是从敌基地脱出。在通往有出口房间的路中，有下方提示的两条路线。可任意选择，进行自己的攻略。

选择路线1


▲在基地中击毁仓库中的辅助电源。


▲进入停止的风扇。

选择路线2


▲打开吊车开关，使吊车运行。


▲乘吊车到对面通道。

注意→一破坏就爆炸的物体

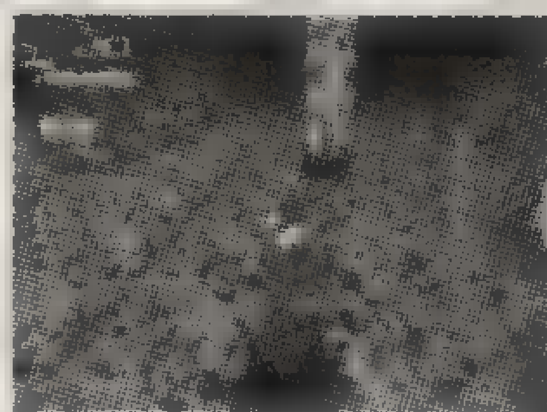
油桶和仓库内辅助电源盘，一破坏就会爆炸。被卷进去就会受伤，要小心。



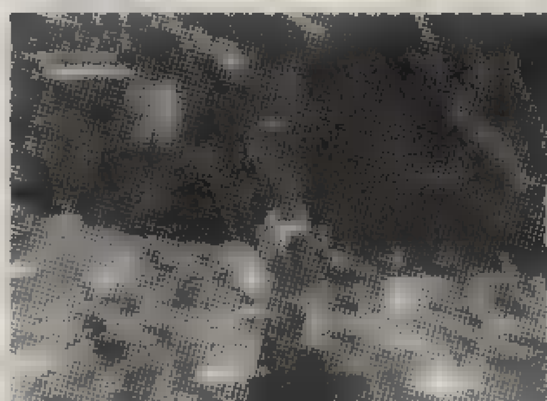
任务 2 除去堵路的巨岩

本关地形并不复杂，其任务的主要目的就是破坏阻住去路的巨大岩石。

按照旁边图片提示的那样，应用C－4(时限炸弹)除去巨岩。


▲发掘现场打倒敌人。


▲在箱子中得到C－4炸弹。


▲在岩石前使用C－4炸弹。


▲数秒后炸弹爆炸。

这些东西也可破坏

石柱或巨岩，只要反复攻击就可破坏。靠近第2个巨岩的两根石柱，破坏后出现道具。


◀破坏这里的柱子也可以得到道具物品。


▶在用C－4炸弹炸毁岩壁，进入可得道具。

注意→具有火箭筒的敌人

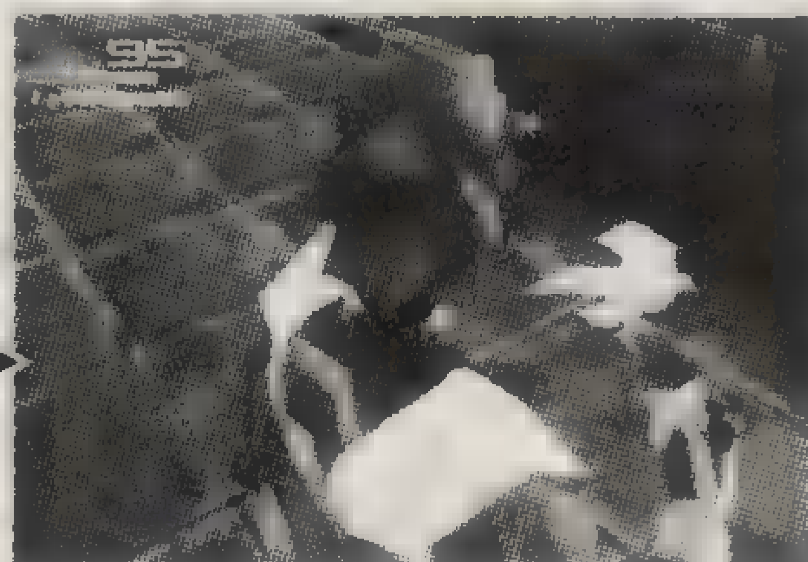
照片中的敌人，一旦接近它就会发射火箭炮。被击中的伤害很大，使用左右移动(L1、R1)接近并打倒他吧。



任务 3 找到黑市场中流失的オーパーツ

仓库(共3个房间)中收纳了许多集装箱。从一端开始破坏。在最后的集装箱中会出现オーパーツ。


▲破坏仓库中的集装箱，可以得到许多道具。


▲集装箱被破坏后发现剩下的オーパーツ。

这种地方的道具

在这个任务中，仓库边的木材和通道房间上面的箱子中，都藏有道具。可以的话，先得到后再过关。


◀把这个木材破坏，就可以得到弹药。

与BOSS的战斗方法

本任务与BOSS的战斗中，如照片中那样用街灯封住对手的动作，就不会受到多余的伤害了。


◀在街灯下与BOSS对战可轻易获胜。

注意→运货者的抢夺

打倒搬运者的也可回收オーパーツ。在照片中的栈桥附近等待，埋伏或用枪打倒他，任意一种方法都可找到。

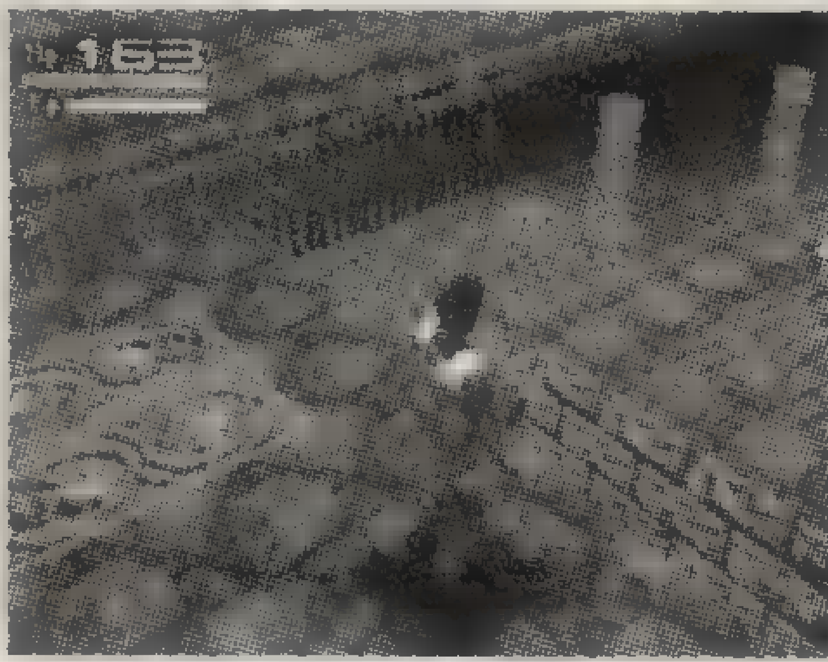


任务 4 神话怪物发动攻击!

在任务中的主要攻略是右图说明的“脱水发明”。通往水门台座的路有难且近的路线，和简单却远的两种。详情自己去调查吧。

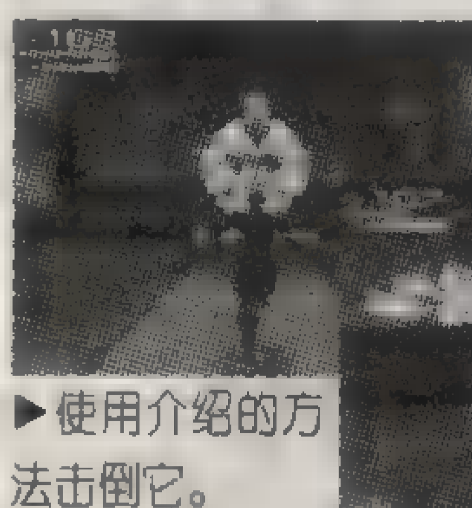

◀击毁这个冰块可以得到水门的钥匙。


◀来到水门的台座前使用水门的钥匙。


◀把水门打开后这里的水就会消失，会有新的地方出现。

与BOSS的战斗方法

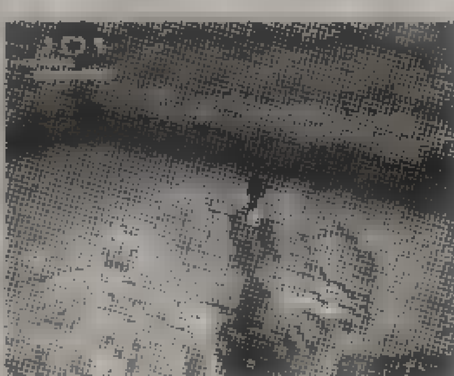
BOSS战中应采用照片中的力押攻略。只要Power能力参数强化到了足够，消耗两个定量就可打倒了。


◀与本关的BOSS见面。

▶使用介绍的方法击倒它。

注意→“满月的欠片”的用法

从御神苗优处得到的满月的欠片，在照片中的地方使用，就可到新地方。之后此道具可用于打开BOSS房间的门。



任务5 打碎アーカム的陷井

本关的主要任务是保护遗迹的遗产，破坏アーカム的陷阱并击退忍者部队的任务。这关的主要重点是以防守为主，但是如果破坏了敌人设置的陷阱就可以快速过关。


▲击退陷阱中出现的敌人。与忍者部队进行激烈战斗。


▲注意这里是个陷阱，会有敌人出现。最好把这个陷阱破坏掉。


▲如果抵挡不住敌人的攻击，就会发生大爆炸。任务失败。

一般车辆可以破坏

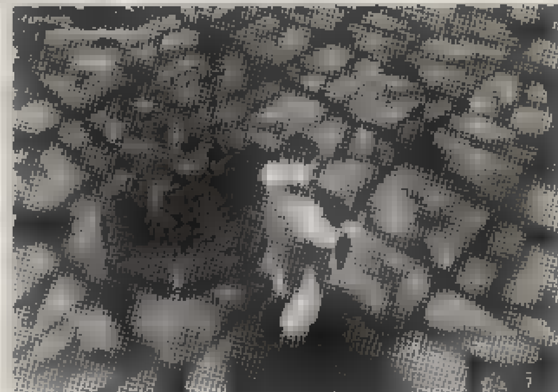
周围的一般车辆多攻击几次就可以让其爆炸。虽没什么好处，但可以试试。


◀普通车可以破坏，做起来也很有趣。

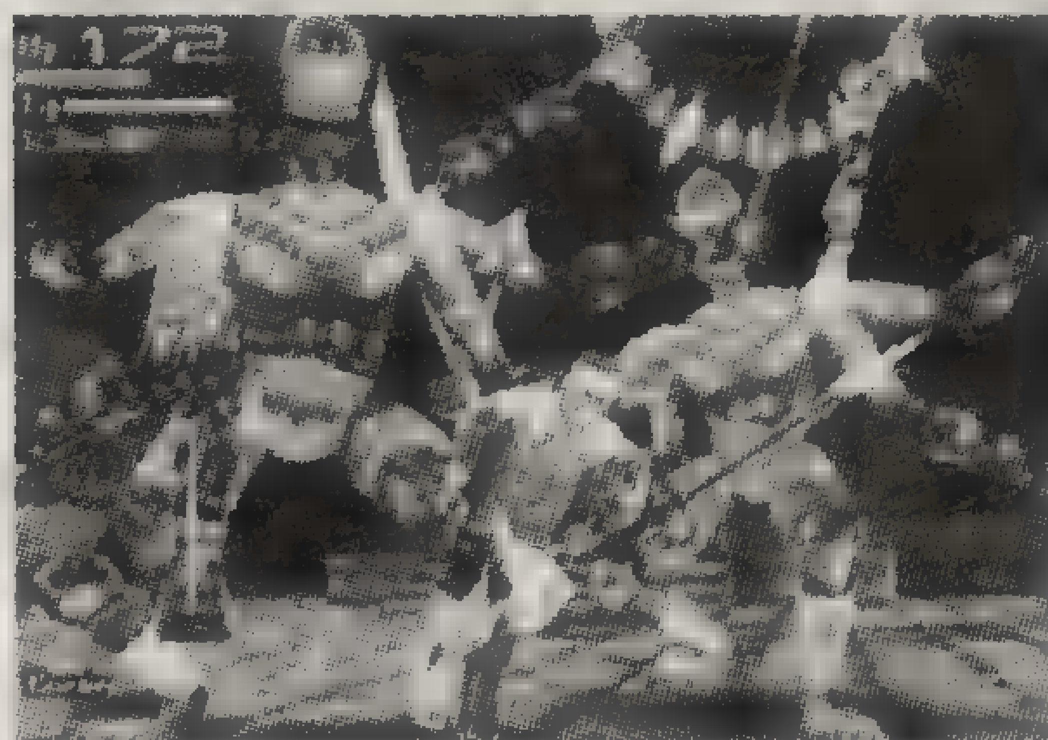
任务6 未知遗迹……深处睡眠的东西是什么？

此关是调查遗迹深处有什么的任务。在狭窄的地方设置了拒绝侵入者的机关，所以主要攻略是与机关的较量。广大的迷宫内隐有秘密通道，要反复地玩。

本关任务中的BOSS是两个塑像，打败它们后回到其原来的位置，它们已崩溃了。


▲外表是个装饰物，实则是个开关。


▲把点着蜡烛的烛台击坏门就会打开。


▲敌人会突然发动攻击，而且其动作也让人感到十分可怕。


▲结尾在溶岩地区发生，要小心脚下。

带来死亡的数种陷井

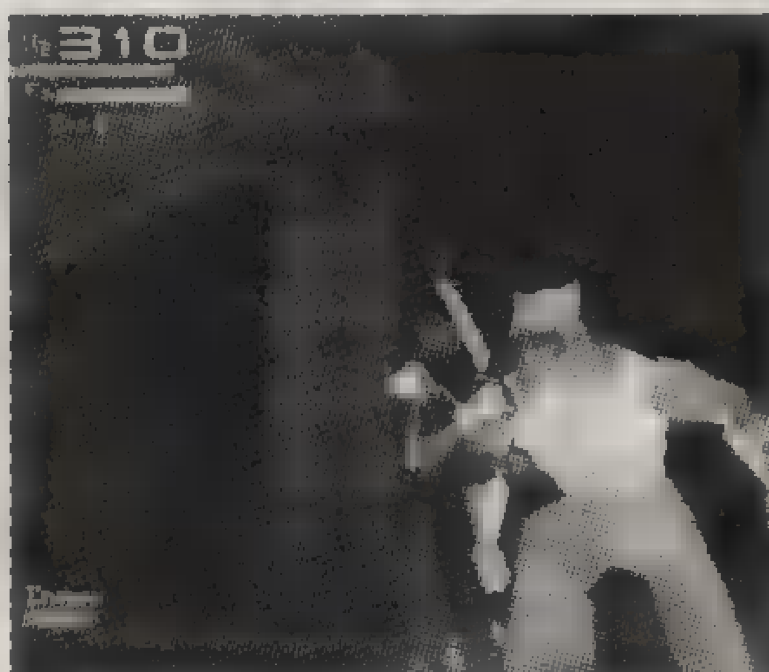
一个房间或一条通路常常会与陷井相连…让人心惊肉跳的过程也是乐趣之一。


◀突然前方滚来巨大的岩石，赶快逃跑。

任务7 镇压遗迹中发生的叛乱

听到遗迹发生叛乱后，达树前往现场，并在那里看到叫做ウージャガー的代替工作人员的生物的样子。虽然害怕，达树仍向深处前进了。


◀发现生存者，先与他交谈一番。


▲从后方突然出现的敌人，要多加小心。

▼遭到集团攻击时就更加可怕了。

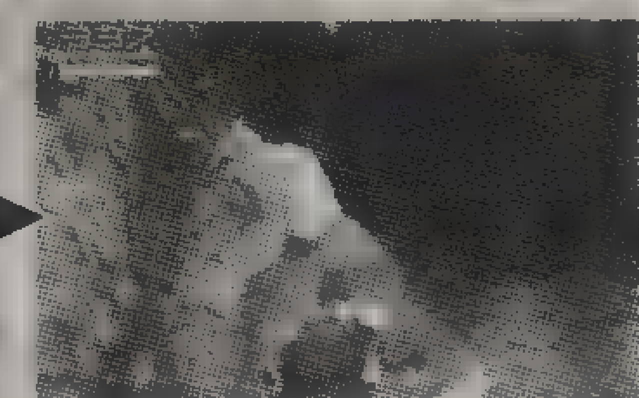


在遗迹深处的达树，见到了带假面的BOSS。被变为作业员之一的BOSS和4只ウージャガー将与达树展开战斗。要尽全力打倒他们。

ワージヤガー的奇袭

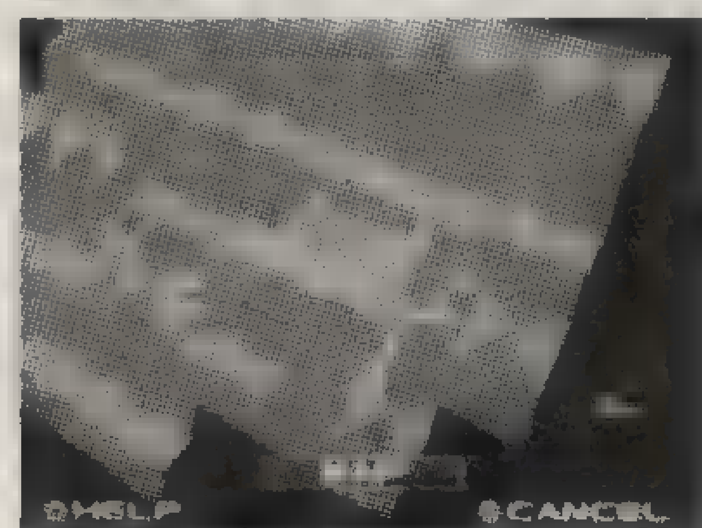
在天井上有洞的地方附近，ワージヤガー会突然从洞中飞出来。首次见过这种奇袭，谁都会吓一跳。


▶注意天井上有个洞的地方。


◀洞中出现敌人进行攻击。

任务8 侵入遗迹者的正体是什么？

为了夺回受敌人攻击的遗迹，达树前往南极。遗迹周围全在敌人控制下，达树要一边战斗一边登雪山并到达遗的入口。因为视野不太好，要小心，在地图画面进行方向的检查。可能会产生在雪山中迷路的独特感觉。


◀一眼就可看出此任务的特殊。

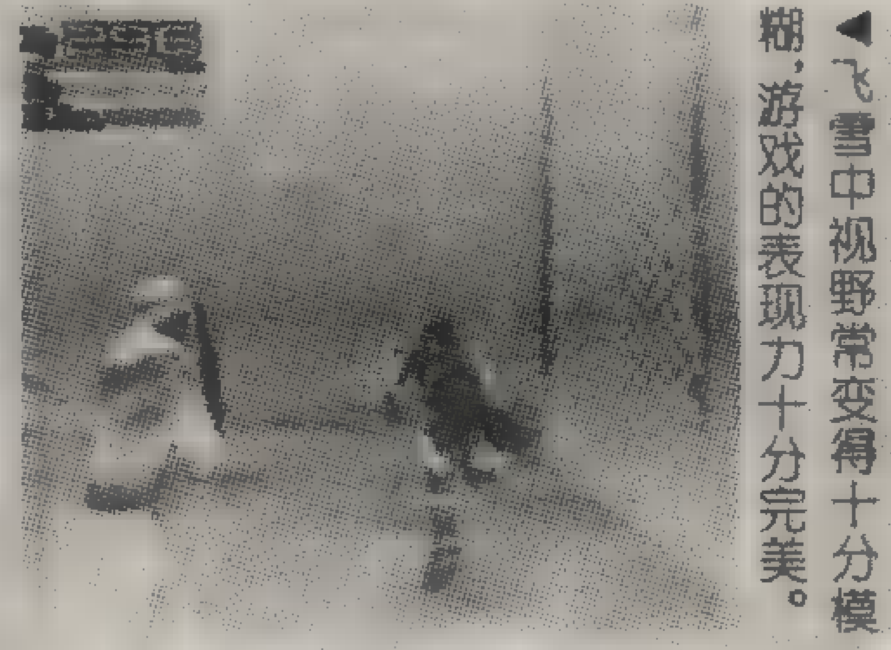

◀向雪山上爬的时候要多利用立足点。

做为BOSS出场的是任务4中战斗过的女性(マリア・レスコーフ)和其部下ハヤト。经过血战后，向她复仇吧。打倒她们后，达树再次遭遇谜之少女……



看看"吹雪"的惊人之处

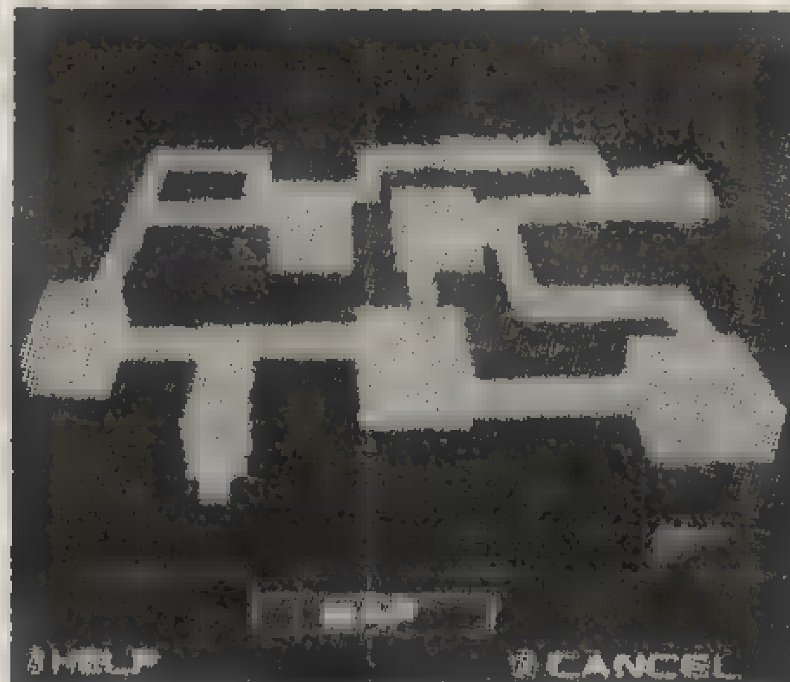
让玩者吃惊的是吹雪这一独特的气象表现方法。虽然吹飞的雪会影响视野，但在创作方面却惊人的真实。


◀飞雪中视野常变得十分模糊，游戏的表现力十分完美。

任务 9 トライデント研究所

本任务主要是击败躲在门后的ガーディアン就可过关。想找开门必须要有Security Card。此卡为敌人所有，途中如发现敌人应一定要打倒。





▲本任务的地图构造比较简单，而且是属于环形的。



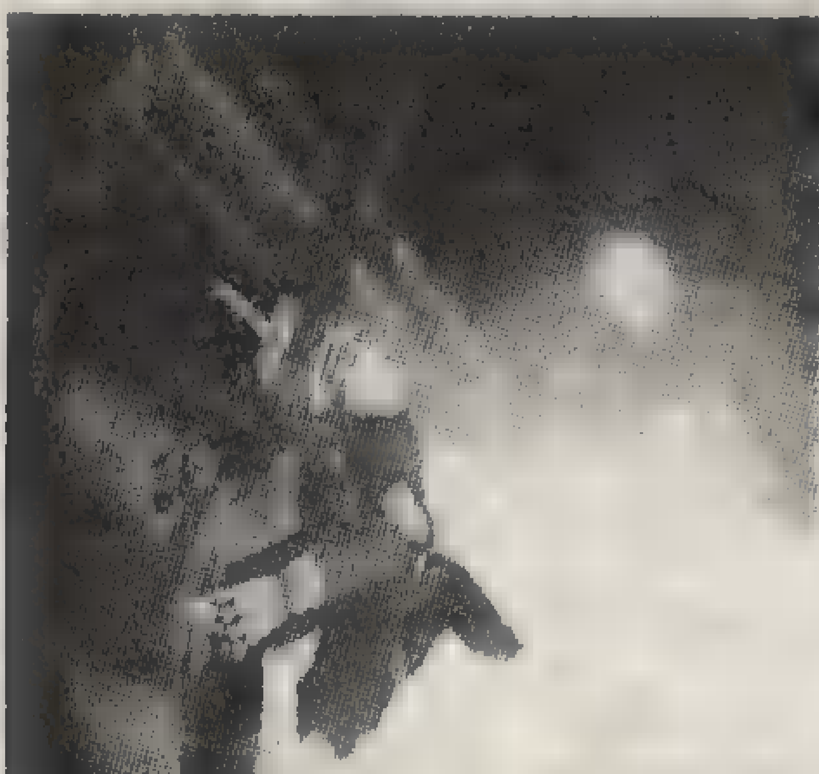
▲在这扇门前使用 SECURITY CARD。

BOSS 遗迹之ガーディアン

对付这个家伙有效的方法，是用刀或冲刺攻击给之伤害，并逃到 BOSS 身后的方法。看准敌人攻击的间隔使用这种方法。



▲重点是对准关底的左脚进行攻击。



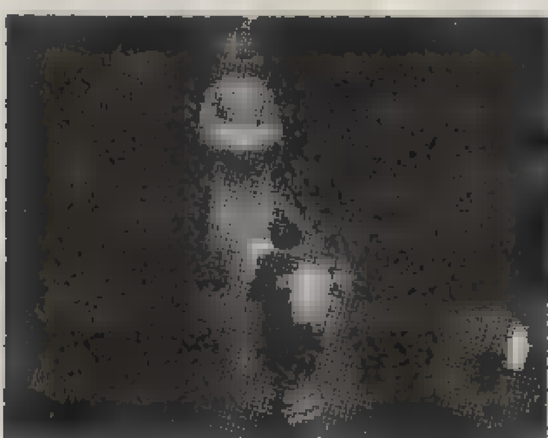
打倒后赶快逃跑



▲危险时应发动 ZERO PAST。

任务 10 洞窟遗迹调查

本任务的重点是破坏石像后出现的石桥。因为这个桥是半坏的，如跑过去就会崩溃。这里应按住□键走过去。此时必须注意的是桥上的敌人。过桥前应先用枪打倒它们。







BOSS ロックヴアンピード

ロックヴアンピード在地图出口的附近，要打倒这个家伙，用枪是最有效的，但是BOSS 也会用枪远距离攻击，必须要小心。如 BOSS 开枪攻击的话，应交替按 L1 和 R1 键来回跑。如快被击中就用 ZERO PAST 紧急回避。



任务 11 通往月之门的路

本关主要任务就是找到通往月之门的地方，在这个迷宫中地形并不复杂，只要打开墙上的开关就可以解除相应的防护门，最后找到如下图的东西打开通往月之门的装置。

VS BOSS



◀本关的 BOSS 只要打倒其中一个真正的身体，就可以通关。





任务 12 月之门

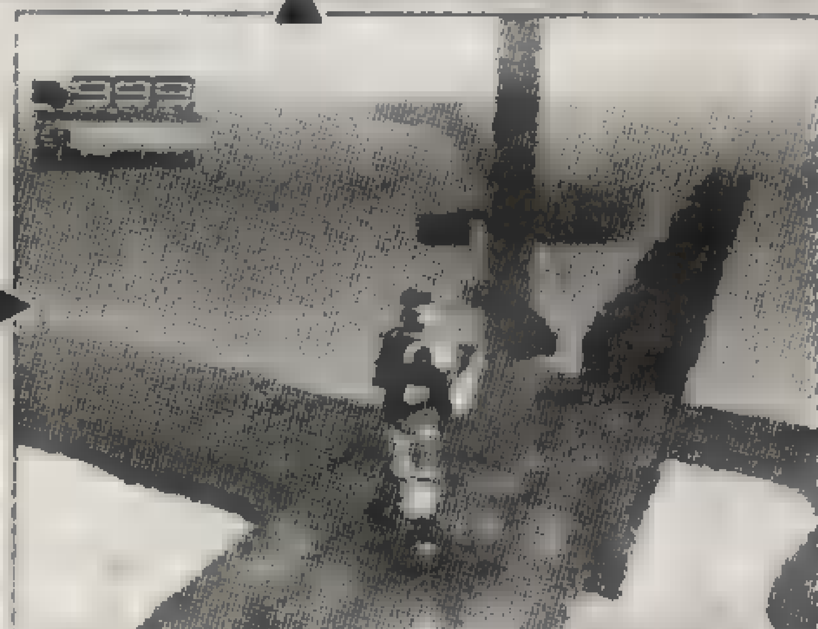
这关的任务很简单，但是做起来却非常难。在本关中经常需要跳跃或攀爬，首先应把向下图那样带有光圈的4个柱子打坏，使月之门打开。最后沿着一条长长的路进入月之门。

VS BOSS



◀此敌人远程攻击很厉害，要设法接近他并迅速将他击败。





任务 13 最终决战

终于到最后一关了，在这里主要是以 3个 BOSS 对战而已。首先是与 LITTICIA DIEL 战斗，再与你的上司 GRAHAM BRUETON 进行对战，最后神秘少女会变身成最终 BOSS。

VS BOSS



◀最终 BOSS 的能力相当惊人，大多都是特殊攻击。





水痕之书~THE BOOK OF WATERMARKS

机种:PS　类型:AVG　厂商:SCEI　媒体:CD-ROM　发售日:1999年7月15日

シーリーズ岛流程

↓

从正方形的庭院"クオードラングル"开始。

↓

把天使像下面的字母表向右边的方框图那样组合,得到三角形的オブジェ和"ナビゲーターズ之书"。

↓

在庭院中央的建筑的内侧得到球形オブジェ。

↓

在1F右侧台阶深处的部间得到10角形的オブジェ。

↓

组合テンピエット入口魔法阵的数字,打开门。

↓

在テンピエット内把2、3、4章得到的オブジェ放在各自对应的台上,得到"建筑家之书"和齿车。

↓

在2F把齿车安装在ジオマンシーホイール上,并出现处女座的标志。

↓

参考ジオマンシーホイール上球的配置,使2F中的12个装置(ジオマーカ)为ON,就可得到"ジオメトリー之书"和钥匙。

↓

从1F左侧台阶深处的通道左手的桌子上得到灯。从台阶上下去。

↓

地下1F通道的右侧得到太阳的オブジェ。

↓

用在2F得到的钥匙打开地下1F中锁着的门,进入地下书库。

↓

进入地下书库向右走,把灯放在桌子上后出现窍诀。

↓

进入地下书库,在左手的文字盘上选择"ORBIS"的文字,打开门进入迷宫。

↓

按在地下书库看到的窍诀进入迷宫,得到"ラビリンス之书",出现第2个前进方法的窍诀。

↓

按照窍门进入迷宫,得到月之オブジェ。

↓

进入テンピエット,在"B"和"J"的台子上,分别放上月、太阳的オブジェ,之后得到"ファブリカ之书"。

↓

去第2个アイリス岛。



探索魔法书的AVG

本次完全公开最初的"シーリーズ岛"的攻略

"THE BOOK OF WATERMARKS"是一个在シーリーズ岛和アイリス岛上寻找魔法书的AVG游戏,以下我们将把覆盖了茂盛的森林的シーリーズ岛(丰收女神岛)的攻略介绍给大家。

2 4个天使像

把中厅内这四个天使像的字母调成与上图的这个样子。

5 魔法阵

把缺少数字的方块组合成如上图这个样子。

6 正确配置石头オブジェ

把三角形**オブジェ**放在写着T的台子上,球形的放在M的台子上,十角形放在S的台子上。在柱子间可以分别发现T、S、M同一规格的台子。

7 安装上所缺的齿轮

在图书馆二层**クオードラングル**一方窗下有一个装置,把前面得到的齿轮安上后就可使用。

8 ジオマーカ

把12个**ジオマーカ**都变为ON状态后,就变成图中的样子。

10 地下1F通道

左方是写有拉丁语"地球"的**オブジェ**。这是日后重要的东西。

13 进入迷宫

用○键选择文字,用×键决定。在图书馆可找到文字的提示。

14 迷宫中的提示

当迷宫中出现提示时要好好记下来,这样往下就方便多了。

15 第二次进入迷宫

再一次进入同一个迷宫,与第一次相比这回的路线变得简单了许多。

16 太阳和月亮的彩色玻璃

如果把四个天使像的字母调整好就可以从门内取到一本"航海家之书",而门侧的太阳和月亮的雕刻,是配置**オブジェ**的提示。

去下一个岛——アイリス岛!

此岛的名称具有彩虹女神的意思,岛上有许多哥特式的巨大教堂和绘话着许多壁画的宫殿,这里将成为下一个探索的舞台。



上帝也疯狂



1.The Journey Begins(旅程的开始)

派一个信徒到石头像前去朝拜，巫师就可以学到魔法"Land Bridge"，用这种魔法将三座小岛连接起来。邻岛上的就是DAKINI部落，我们的目标就是消灭部落的巫师，最简单的过关方法是在中间的岛上朝拜石像，学会电击术，一次便可将敌人巫师击毙。

2.Night Falls(夜幕降临)

先叫巫师到山中洼地旁的图腾柱前朝拜，这样可以得到帮助。到部落对岸的石像那儿，朝拜三次石像后得到龙卷风三次。建造一个武士训练室，将所有的勇士全部训练成武士，然后再向敌部落进攻。在敌部落的知识塔内可求得蜂群术，对杀敌很有帮助。

3.Crisis of Faith(信任危机)

在敌人的领地里有一座知识塔，朝拜它之后可以学到建造神庙的能力。一开始敌人并不强大，让勇士在部落里发展，巫师去知识塔朝拜，在敌部落的入口处有一个祭司，注意用火球将他炸飞后再行动。当你有二十位武士时就可以发起进攻，当然，等到我方祭司出来再打也无妨。

4.Combined Forces(合作的力量)

首先到附近的石像及知识塔进行朝拜，可以学会建造哨塔和魔法转换术。注意要充分利用四次转换术。在原地迅速建立两到三个训练室，对所有的信徒进行训练，然后同巫师一道进攻。在敌人部落的周围有祭司，叫巫师进行攻击。武士战斗期间巫师朝拜另一座知识塔，获得电击术，玩起来就容易多了。

5.Death of Above(超时便是死亡)

朝拜图腾柱可以获得通往对岸之路，然后再朝拜石像可获得转换术魔法。回到出发点，下方是一个孤岛，上面有许多野人，朝拜所获得的转换术有了用武之地。集合所有的勇士到训练室训练，巫师则进行连接陆地的工作。我们的目标是敌人部落里的一座龙形的雕像，需要巫师对其朝拜并唤醒。用武士挡住敌人，然后巫师独自去朝拜。

6.Building Bridges(建筑桥)

在我们所在的岛屿和邻岛上有敌人的两个部落，且都较强！朝拜图腾后可以获得转换术及沼泽术，在海边有一群野人，尽可能用转换术把他们变为我方的勇士。邻岛的部落会自己建造陆地来进攻，注意我方哨塔的建造。多派些祭司去游说会有好的效果。

7.Unseen Enemy(未见的敌人)

其实这关较为简单，我方部落所处的地形并不是很好，只需建立一座房子和训练室就行了，然后巫师到海边去召集信徒(使用转换术)，然后再来训练。此时巫师把通往敌部落的道路弄好，在石像的前方，等战士训练好后就可进攻了！

8.Continental Divide(被隔的大陆)

朝拜后可以学到龙卷风及魔法盾两种魔法，这对胜利来说很重要。因为敌人出现了火战士，当他们进攻时，用魔法盾保护的祭司去游说，就可以让这些火战士加入我方。在敌人部落附近有一座知识塔，在那里可以学到建造火战士训练室。注意，一定要有足够的兵力方可进攻！

9.Fire in The Mist(薄雾中的火光)

星球表面笼罩着一层薄雾，在手下的信徒进行建造时，巫师必须去探路。其实敌人就在我们部落的后方，隔海相望。派巫师小心地混入敌人内部，在海边的船厂旁找到知识塔，获得建造船厂的能力。再抢一艘敌船，到海中心孤岛的石像那儿学到地震术！其它的就看你的了。

10.From The Depths(深刻的启示)

十万火急，我方部落的地表在飞快地下沉，快速将巫师及四个信徒带上船，驶往前方的孤岛。干掉孤岛上的守卫，朝拜图腾柱可获得一个部落。敌人的实力这时不是太强，抓紧时间进攻！你必须留四分钟的时间来攻击敌人！

11.Treacherous Souls(出卖灵魂)

首先应该把攻击重点放在本岛上，对岸的敌人先别管。但要注意，对岸的敌人会坐船过来进攻，主要有祭司，多建几个哨塔并将火战士放置其内对付他们会有好的效果。此关可以学到转换术，对成群的敌人要多加利用，还有就是千万别错过众多的野人。

12.At Easy Target(容易的目标)

敌人在各地建立了三个部落，且一个比一个强大，最要紧的当然是先作好防御。快速在各制高点建立哨塔，达到四个时再派火战士进驻，就可放心发展了。前方的一个敌人部落要用最快的时间去进攻，占领知识塔后得到建造间谍训练室的能力。有了间谍后，先去破坏敌人的哨塔，然后再慢慢去破坏其它建筑物。

13.Aerial Bombardment(空袭)

此关的朝拜点较多，可获得一些强大的魔法，如火山术等，值得一提的是我方可以制造热气球了。一开始叫巫师到敌人部落朝拜知识塔，那时敌人还很弱，把巫师送到天上去进攻真是别有一番趣味。此关时间不要拖得太久，否则敌人会强大得无懈可击。

14.Attacked From All Sides(全面进攻)

首先必须把我方的四周填为平地，以建造更多的建筑物。建造各种训练室，应该多训练一些间谍。招收周围的野人作巫师，越多越好。前方的红色部落较容易进攻，而绿色部落由于地形原因，应最后进攻。注意哨塔里的岗哨也许会是敌人的巫师，她的闪电术所达到的距离是很远的。这关求得的降火术威力巨大，应好好利用，以对付成群的敌人和建筑群。

15.Incarcerated(监禁)

我们的巫师被监禁，在有限的时间内必须将她救出来。将十名勇士训练成间谍，乘坐两艘小船到监禁处。这时你会看到有三个哨塔呈三角形监视着监狱，派一个间谍分别点燃三个哨塔(不会被发现)，与此同时用两个间谍将旁边的十几棵树烧掉(否则敌人会用木材来维修监狱)，然后再进攻监狱。注意进攻路线，不能让沙滩上的敌人发现你。救出巫师后用一次降火术，干掉沙滩上的敌人，再从三角塔求得火山术，在山脊上用一次足以让村里的敌人全部完蛋。

16.Bloodlust(血腥镇压)

由于地形的开阔，我们的处境显得很危险，敌人就在旁边，发展时小心点吧！从提示得知，从沙漠中可以获得不少的魔法，这就全靠巫师了。在部落的附近，可以找到最近的石像，就地召集野人进行朝拜，可以获得刺激术，作用强大。另外在海中间的一个孤岛上可以学会最终级的魔法：死亡天使。发展期间不时地用间谍破坏敌人部落会有事半功倍的效果。

17.Middle Ground(中陆)

此关的地形很对称，每个部落占领一角，中间是一个石像，朝拜后可以获得最强之魔法：哈米吉多顿。注意在朝拜时要用魔法盾保护勇士，因为在这里朝拜是一个漫长的过程，敌人常常会来偷袭。

18.Head Hunter(领头猎手)

前方红色的敌部落强大无比，不时会对你发动进攻。我方要快速地建造几个哨塔，挡在前方敌人来进攻的必经之路上，在上面放上火战士或祭司。另外巫师则作填海的工作，现有的陆地是不够的。后方是黄色的部落，较易进攻，在学得火山术后方可进攻红色的部落，应先利用间谍破坏敌人的哨塔，巫师用火山术时最好能站在高处。

19.Unlikely Allies(虚假同盟)

虽然CHUMARA部落在以前对我们不太友好，但这次还是要帮助它，共同反对DAKINI部落。在我们所属的这块陆地上有石像，在那里朝拜可以获得传送术，但使用次数有限。

20.Archipelago(千岛战役)

其实此关很简单，敌人的唯一部落就在前方，首先派间谍破坏他们的哨塔，然后派巫师去学会死亡天使魔法。训练到三十个左右的火战士时就一定能过关。

21.Fractured Earth(破碎的地表)

我们所处的位置很不稳定，地表会不时地出现一些裂口，所以应先在附近的图腾塔拜祭，以获得平地术。这是一场实力的较量，敌人的分布并不很密，应该各个击破。从山顶下去，带领二十个火战士，与敌人对战，不必管建筑物，只杀敌人就行了。还有，在此关可以学得火山术，坐在热气球上使用它效果最好。

22.Solo(独战)

虽然此关只有巫师一人，但仍显得很简单。首先攻击同岛的红色部落，只用雷击术即可。然后再对付对岸的黄色部落，注意，有一个热气球是空的，坐上它再用雷击术会更加简单，途中再用一些其它魔法，如降火术等，绝对会给你省下许多的时间。

23.Inferno(地狱)

敌人同我们一样，都是从最基础的民房开始发展，但如果你胆子大，可以用最快的时间，让巫师一人冲到对岸红色部落前将其彻底击溃。之后可以在那里求到多次的降火术，这种法术一定要在热气球上使用。以后的战斗是漫长的，剩下的部落发展得已很强大，最好是集合所有的兵力一次性进攻，随意去破坏敌方的一个建筑物是毫无用处的，敌人的建造速度很快。

24.Journey's End(结束)

已经到了最后决战的时候，敌人做好了充分的准备，随时等待着我们的行动。作好防御是不变的真理，里敢的敌人会在初期就来进攻。以前战斗的经验对于现在非常宝贵。这关没有新的魔法可以得到，只有硬拼才不会输。25.The Beginning(降临)

终于，HEAMAN征服了世界，作为神，她有能力征服那些不服从她的异教徒。

这关将是神与魔的较量。



最终幻想VIII

小说(二)

在走廊上遇到了琼，是西德校长叫我们，他不懂得如何控制已经成为空中要塞的学校，如果放任它如此飞行下去，势必要和巴拉姆相撞，大家都要我来操作学校的移动。因为别无他法，我只有硬着头皮上前一试，所幸没有造成相撞的大祸。

学校算是暂且平静了，我躺在床上，脑中一片纷乱。在空中这样的移动不知已经过了多少时间。MASTER 一派引起的纷争已经平息了，他们放出的训练用怪物也都被击退，如像没有什么将要做的。向校长报告时……听到了许多情况……校长，不会有什么事吧。这个 GARDEN 应该没有什么动荡了吧?……海，海，海，到处都是海……什么也不用干的时间……倒令人讨厌……这会让我想起许多事来……赛尔菲还活着吗?行动……可好?珂斯蒂斯、阿巴因……会埋怨我吗?魔女……怎样了?为什么要用导弹攻击 GARDEN?萨依法，不再回来了吗?如果再见面……一定要报复……纷乱的杂思像碎絮一般团团笼罩着我，在些微的空中移动感觉中，我安稳地进入梦乡。

当眼睛睁开时，莉诺娅那偷窥我睡着的样子便跳入我眼中。她要求我带她去学校四周看看，还说这不是命令。我只是以平常一般生硬的语气给她介绍着各个设施，却因此而使她掩嘴轻笑。在保健室学生问我:“真是少见，你也会和女生散步。是女朋友吗?我很自然地回答:“不，只是带她参观一下学校。”没想到却因此而招致莉诺娅的不满。“斯科尔……这个时候说个谎‘是’也不行吗?”“噢，那么就‘是’吧。“唉，算了吧。”看着她那一脸不舒服的样子，我委实感到自己太死板了。

有教师找我们，却是 MASTER 要我们前去。我们带着一头雾水来到地下，却看到西德校长正和几个教师争吵。我上前询问，校长给我的答案却是语焉不详。教师带我们去见 MASTER，没想到，这位 GARDEN 的经营者却不是人类，而是一个叫诺古的斯美族人。事务员命我们向 MASTER 报告与魔女战斗的结果，虽然有些异常的感觉，但身为班长的我，只能据实报告。那 MASTER 却勃然大怒，并且吐露出真相。他早与格鲁巴特雅的大总统及魔女订下盟约，但魔女视 GARDEN 为自己掌中之物，诺古便打算打倒魔女。多东那没有按照他的指示，命令我们暗杀魔女，因为行动失败而导致魔女以导弹向 GARDEN 报复。为了令魔女息怒，只有将 Seed 的人头交给她。”

听了这句话我不由反问:“为什么不与魔女战斗?我们每天所受的训练是为了什么?”

没想到诺古听到这句话后却一阵咆哮，原因是我用了和西德校长相同的口吻，于是他便叫嚷着要将校长一伙全部打倒，其中包括校长的妻子伊迪娅。一场战斗之后，我一阵惶惑。“校长的妻子”?难道牵系着敌对双方首脑的竟然是这样的一种关系?

我们带着满腹疑云去寻找校长，但在校长室却不见他踪影，听学生说是去保健疗伤了，但伤势并不重，我们也就放心。琼告诉我们，有一艘可疑的船正在接近 GARDEN。因为听琼说有迹象表明可能会是格鲁巴特雅的船，我们便赶紧赶去察看。从船上跳下几人，自我表明是伊迪娅的手下，来到 GARDEN 并没有恶意。只是奉命寻找校长。西德校长前来，他们传达伊迪娅的话，说这里不安全而要将一个叫艾露的人带走。校长默然片刻，同意了他们的看法，而将寻找艾露的任务交给了我。

“斯科尔，艾露奥内，是在那里的，那个十分喜欢拉古那的小女孩吧。”在走廊上扎尔忽然这样提了一句，不由令我回想起那个世界中奇异的人和事。再想一想西德校长看似平淡的脸，各种疑问都侵扰着我，什么是梦，什么是现实，也有些模糊起来了。

我走进图书馆时，一个少女的影子慢慢浮现。

“怎么了，斯科尔?”语音如同隔着玻璃的带露花朵，清新而又朦胧。让我想起来，在那次我受伤躺在保健室的那一天，岂非也是这张脸，这个声音?

“冒昧地问一下，你是艾露奥内?”

“是的，艾露奥内。”

“拉古那……知道吗?”我非常激动。

“知道啊。非常喜欢的拉古那哥哥。”

“请告诉我!那究竟是怎么回事?”

“对不起，斯科尔。不能很清楚地告诉你。不过有一个，那是‘过去’。”我不知这过去是 何所谓，一点都不明白，而艾露奥内站起来，踱着步。“过去对人而言是不可改变的，但是，只有一丝可能性也要作尝试。”

改变过去?她是认真地说吗?这怎么可能呢，我不由大声地向她道:“你究竟在干什么?是你将我们带到‘那个世界’的?”

“对不起。”艾露奥内的语音依旧轻柔，而我心头却一片混乱。对我而言，只是为自己而努力活着，我讨厌别人把我卷入他们的事中。可偏偏，我就像只陀螺，不能自控地旋转生命弧线上。

琼也来到图书馆，要将艾露带走。在离开之前，艾露款款地说了一句:“我能够依赖的，只有你们了。”

为什么要依赖我，我自己还无法领会。而直到现在，我又能依赖谁呢?谁能知道我独自吞饮着活着的艰辛痛苦。……当然，在小时候必需要依靠不同的人。但即便是这样，我现在一个人生存着，不会有什么问题吧。我已不再是小孩，要学会生存的方法，知道很多东西……不，这是说谎。我根本什么都不知道，仍然一片混乱。我也真的很想依靠别人。要怎样做才好?告诉我……谁会告诉我。现底……我会依靠谁呢?

我躺在床上，又一次地失眠。在这孤寂的时分，小时候的场景滑入了这幽静空间中。我站在孤儿院门口，面对着簌簌而下的夜雨，似乎是说给自己听的一般:“……姐姐……我……只是一个人。不过……我会努力。没有姐姐也可以，我什么都能够一个人解决。”雨的声音，夜的凉气，潮水一般涌来，一直覆没了我的人生，我，仿佛永远都是这样封闭的生活着。我，不由缩起了身体……

第二天早辰，莉诺娅又来到我的宿舍，要我和她一块散步，我习惯性地以安全的理由推搪，她似乎看出我心情不好，便开解我:“不要老是拘束自己。嗯，斯科尔，一个人的寂寞可都在眉间表现出来了，如果有什么难受的地方就去治好它。能不能尝试着将不快暂且放下!嗯，比方说，让我来帮助你……一块儿散步。斯科尔先生可要考虑考虑呀，怎么样，斯科尔先生?”

即便我如同单调的五线谱，莉诺娅她也仿佛音符一般，律动在我人生节奏上，我的悒郁无形中被消解不少，便答应了和她散步

离开宿舍后又听到了广播，校

现实与幻梦之间



长命令我迅速到校长室去，并命校内学生不得外出。飞行的学校撞到了 Fishermans Horizon，校长要我去找那里负责人道歉，声明 GARDEN 并无恶意。

我受命从 2 楼甲板前去，进入前却有人向我们警告，不允许在街上战斗。我说清来意，由他们将我们带到站长家中，但无论我们如何辩说，两位站长都始终抱着不合作的态度，不肯原谅我们。无奈之下我们只能回去，但格鲁巴特雅军却正于此时袭击 Fishermans Horizon。站长为了不引起战火，便打算去求和，却在车站广场被格鲁巴特士兵殴打，我们上前相助，将士兵打倒后，又凭空飞来一辆 BGH251F2。我们几人将它打进海里，却没想到从中跳出的却是我一直悬念的同伴们，他们没事就好了，真的。

“久违了，赛尔菲，珂斯蒂斯，阿巴因。又见面了……很好。”

阿巴因问起 GARDEN 的情况，众人为学校无事而感到高兴。我让扎尔和莉诺娅带赛尔菲他们回 GARDEN，自己还要留在街上观察一下情况。但莉诺娅却留下等着我。

“刚才，说了和赛尔菲他们见面很好的话呢。”我不明白她说的是什么。“斯科尔话还是那样少，不过真的很温柔呢。”

“我只是把想法说出来而已……是不是不太好。”

“没有什么不好的啦! 为同伴感到担心? 大家彼此都是很重要的。”停了一停，她又说道：“那个斯科尔，如果……如果是我的话你也会这样想吗?

“我不明白有什么区别。”

“啊，我，我的话你没有明白吗?”

四周残烟缕缕，而我，在莉诺娅的注视下却一阵茫然。或许，是我太迟钝了，确实不懂她的意思。

和站长告别后，我们回 GARDEN。校庭非常凌乱，可能是与 Fishermans Horizon 相撞的缘故。赛尔菲情绪低落，我让阿巴因留下和她一块整理以便使她恢复精神。

校长又将我叫去，在得知魔女目的之后，决定等移动装置修理完毕便开始实施讨伐魔女的计划。校长要将领导权交给我，这个意外丝毫不能给我惊喜，反而让我感到沉重而且不满。但作为 Seed 或许我命运就是如此吧。

我回到宿舍等待夜幕降临。与魔女战斗也不错，因为我是 Seed，不能逃避这个事实，不过就因为我是 Seed? 还不如放弃。但放弃后又怎样? 我还余下什么?……想不出来……Pass。正像校长所说已经没有办法，只有让我指挥 GARDEN 打倒魔女，但不管怎样战斗还是令人厌烦……只要以最快速度出倒魔女便可以完结……?! 魔女不是校长的妻子吗? 竟然下命令打倒她? ……下这命令的时候，心情又怎样的呢?

夜色，以恒常的深蓝笼罩一切，我心烦意乱地走出宿舍，在走廊上看见莉诺娅、珂斯蒂斯和扎尔，但不知为何，珂斯蒂斯和扎尔一见我便立刻离开，只留下莉诺娅。她走来约去参加音乐会，但我这时并没有这样的心情。但莉诺娅一再表示这是大家的心意，我只能答应前去看看。

音乐会在 Fishermans Horizon 广场举行。他们站在光彩眩目的舞台上，祝贺我成为 GARDEN 年轻的指挥者，所以便有了这场“赛尔菲乐队的豪华演奏”。音乐悠扬而动听，迎合着四周的夜色轻风，似乎可叫人就此沉浸下去。而我，始终没有这样遣兴的心情，又想起进入广场前阿巴因的暗示，便跑到一边，正如他而言，有一本旧杂志在地上。不知道这有什么意义，也不知道阿巴因在想些什么。莉诺娅也走来，到我身边蹲下，要和我谈话。

“斯科尔成为了 GARDEN 的领导，一定会很辛苦吧。看起来气色不太好。”(或许，这是因为压力吧)“想起许多事来一定会感到很辛苦，但斯科尔把所有的事都由自己担当，从来不发一言。”

“大家对我是这种想法吗?”

“大家都觉得斯科尔能很出色地当好领导，我也可以做得很好。”我捧起额头，莉诺娅也模仿着我的动作。“是放在眉间吧，这样?”我发现她的偷笑，一举拳，她立刻往后滚开。

我说想要回去，莉诺娅却走到我背后蹲下：“对不起! 其实大家想说的话只是……斯科尔一个人思考是得不出答案的。”

她正说着，又将我一推，使我落到下面，而她跟着跳了下来。“不管怎样都好! 不过这样最好，有什么重要的问题都可以和我们商量。朋友之间都是可以相互依赖，大家都样想。”

依靠他人……这样令人很不舒服。谁又能够一直在一起呢? 依赖自己所相信的同伴——如果习惯于这样的话就麻烦了。假设有一天离开这种生活，那时身边不再有同伴……知道吗? 这样子是多么孤独……所以一个人就已经足够了，即使没有同伴……都可以，不是吗? 我不断地思索着。

莉诺娅在面前踱着步：“在这样的夜晚，美好的音乐……安静的地方，英俊的男子……我在为他而想，我在为他而谈，但他却一言不发。我们的提案怎样? 不好吗?”她停下，有些沮丧。

我走去：“大家的心情我理解，但是…”

莉诺娅伸出手：“不要说‘但是’。那个……大家在一块的时候可能只有现在。真的希望能在这段时间为好好地谈谈话。”

“……只有现在……如果明天都不一定有的话，那么还需要什么同伴?”我不禁反问她。

莉诺娅轻轻一笑：“真是奇怪的想法呢。未来是没有人能够保证，只要有现在就是够了。现在大家都希望给予斯科尔力量，都想和你一起努力下去。”

“和我努力下去……”

“斯科尔没有想到过吗，一个人的苦苦思索是得不出什么结论的。大家都在等待着你。虽然无法保证明天或后天将会怎样，不知道你现在和未来会做什么。遥远的未来连我也无法明白，但现在……(她转过头，看着我)……只是想做些事。”

这一个夜晚，在莉诺娅的轻声细语和凝眸注视中悄然过去。虽然我依旧没有因为她的一番话而改变自己，但至少，让灰暗的我仿佛看到一盏领航灯，流泄着一丝温暖，即便是淡淡的。我又回到孤儿院的雨夜。两个夜晚，两段不一样的人生，彼此共鸣。

第二天我接受校长的命令，前去巴拉姆察看，那里可能会受到格鲁巴雅军的袭击。

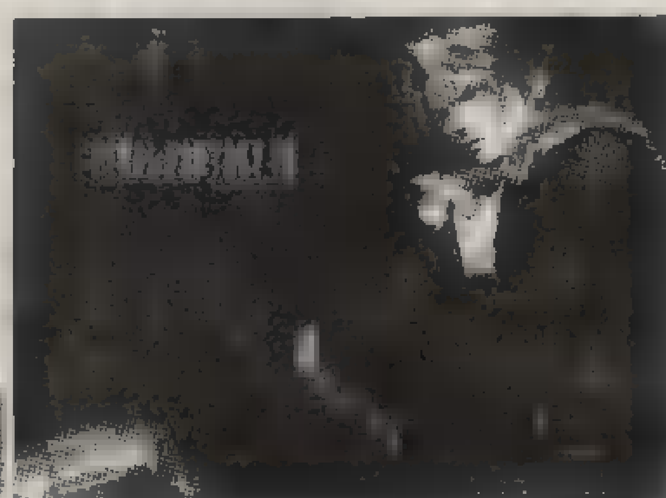
来到巴拉姆后，发现果然已被格鲁巴特雅占领，并且封锁了入口。为了进入，只有假称自己带有关艾露的情报。我们依靠着这个而混入了巴拉姆，先到扎尔的家收集情报。扎尔的母亲似乎仍像对待小孩子一般教训着扎尔，从她口中得知风神正在这里，但却不见伊迪娅的踪影。旅馆门前有士兵拦着，不让我们进入，原因却是扎尔“非常可疑”，除非得到指挥官许可，我们从港口士兵口中得知指挥官钓完鱼，不知去向。回到扎尔家中，扑鼻而来便是一股鱼味，却是“指挥官”刚来这儿烤过鱼，我们离开时发现自己身上沾上了鱼味，便到港口让那条狗闻过后，果然它就带我们去寻找指挥官。却原来所谓“指挥官”就是雷神。我们一路跟着雷神到了旅馆门前，雷神询问艾露的下落，而且不由分说地就和我们大打一场。取胜后进入旅馆，找到了风神，我质问他们封锁巴拉姆是否出 于魔女的命令，但他们立即否认。他们只是相信萨依法这个同伴，所以自己决定了这个行动。因为彼此的立场，我们无可避免地进行了这一场乏味而无意义的战斗。

等他们因战败而跑开吗，我望望他们的背影，看看自己身边的同伴，不由在想：没有办法避免吗? 只因为彼此都有同伴吗? 谁是敌人? 谁是己方? 对我们说来都是只是战斗，而没有什么特别的地方?

但为什么?

心头会有这种悲哀的感觉呢?

——未完待续



谁来推开我的心窗

经典归来，魅力重现！

STRIKERS 1999

STRIKERS 1999

机种：ARC　类型：STG　厂商：PSIKYO　发售日：今秋

不灭的传说终于再度复苏！

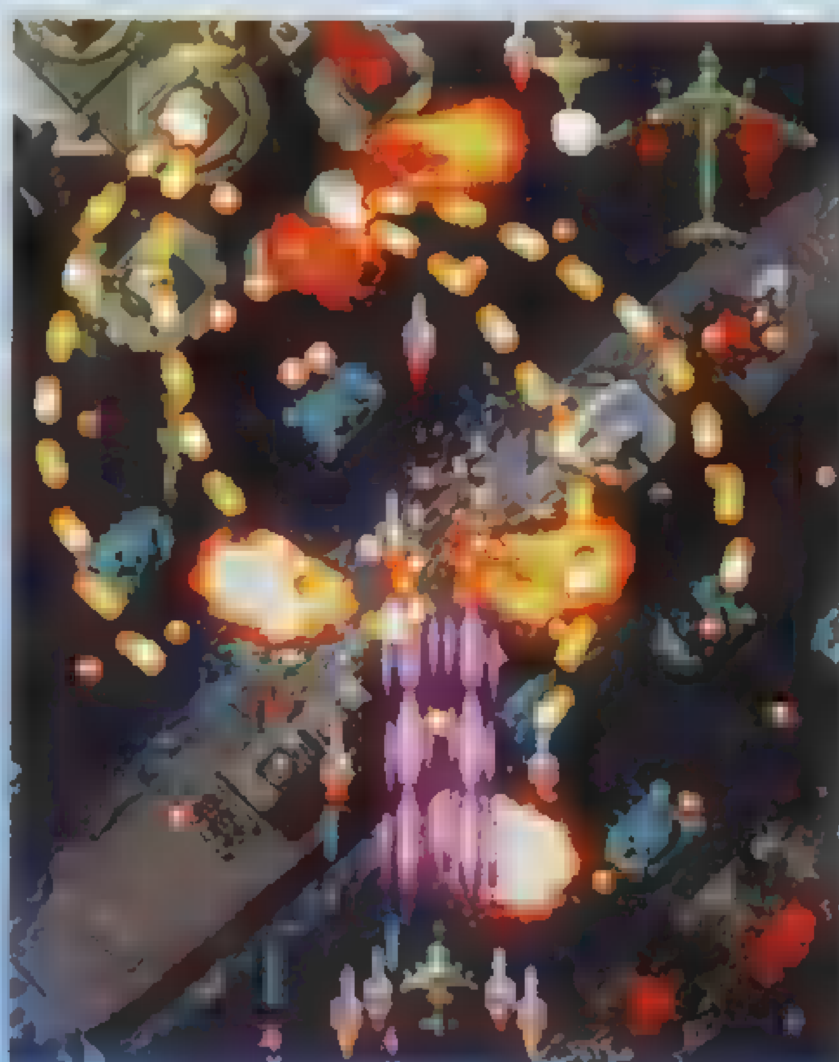




提起纵版射击游戏，相信所有 FANS 的脑海中都会立刻出现“STRIKERS”系列的影子。的确，“STRIKERS”无疑已经成为同类型游戏中的代表作，其丰富的版面、火爆的气氛以及平衡度优良的设定都使得它的名字深印在了每个射击迷的心中。

在 1995 年发售的“STRIKERS 1945”和 1997 年发售的“STRIKERS 1945 Ⅱ”的基础上，此次的“STRIKERS 1999”进行了多方面的强化，如增加了销费能量槽的攻击等新系统。本作中，战斗的每个细节都有十分细腻逼真的表现，地面上的景物以及敌方出现的机体均十分华丽，而紧张气氛又比过去有所提高，玩者在战斗时每一分每一秒都不可松懈。









共有5种机体可供玩者选择！

西游记



根据中国古典名著《西游记》所改编，讲叙了三藏法师以及弟子孙悟空、猪八戒和沙悟净一路克服艰险、斩妖除魔，前往天竺取经的故事。

机种:PS　类型:S·RPG　厂商:光荣　发售日:今年秋





▲▶在三藏法师的帮助下，孙悟空终于得以脱身，游戏便从这里开始。

以《西游记》为题材所制作的出色游戏

以天竺为目标的一代高僧

◀三藏法师一行人的目的地是位于西方天竺的大雷音寺，一路上将会有大量妖魔前来阻截。

在光荣公司将《封神演义》改编为游戏之后，中国另一部富于幻想和传奇色彩的名著《西游记》又被GAME化了。本作仍采用S·RPG形式，情节则在《西游记》的基础上做了大量修改，许多故事都是原创的。玩者所要扮演的就是唐代的高僧——三藏法师，一路上他要将孙悟空、猪八戒和沙悟净收为弟子，带领他们一起前往天竺取经。担任本作角色设定的是著名的山田章博，他所描绘的画面极为华丽，将带给玩者空前的视觉享受。

美少女三藏
美少年三藏
你要选择哪一个呢？

三藏法师

保护三藏法师的三位弟子

孙悟空

猪八戒

沙悟净

妖术炸裂—超追力的战斗画面—

游戏中的画面分为战斗画面和事件画面两种，随着游戏的进行会交替出现。战斗中，玩者一定要注意术的属性和强度等概念，这是本游戏战略性的集中体现。在各战斗舞台上，游戏有着不同的胜利条件，只要达成就可过关。值得注意的是本作设计了超极华丽且充满震撼力的“神兽变化”，这在战斗中将起到关键性的作用。

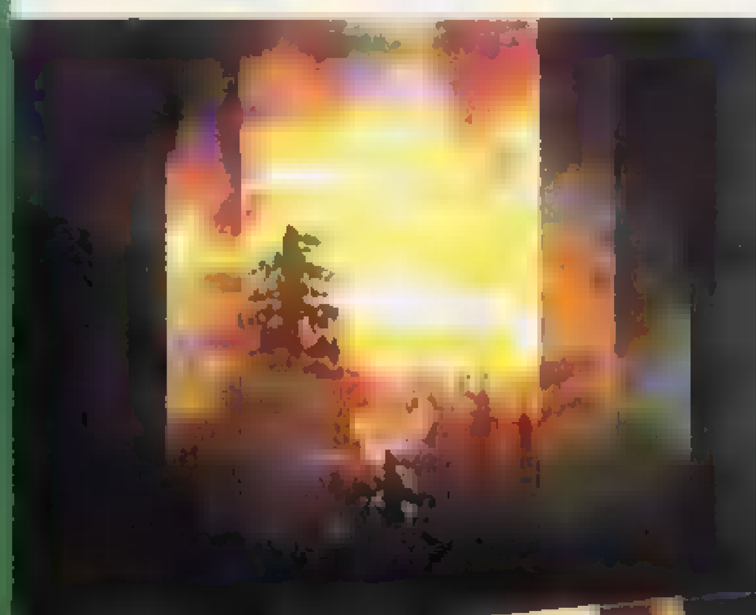


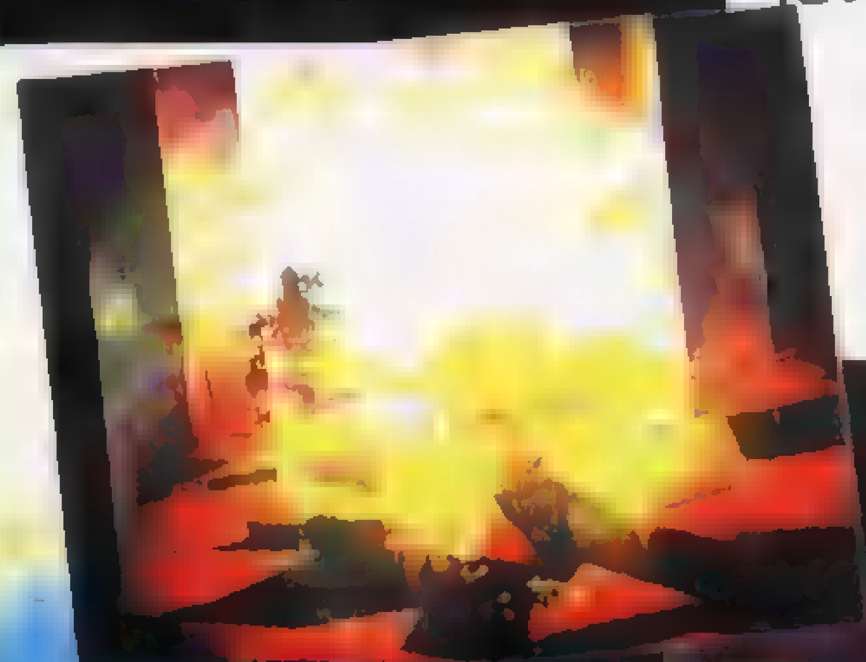
神将召唤　神出鬼没！无敌的神将

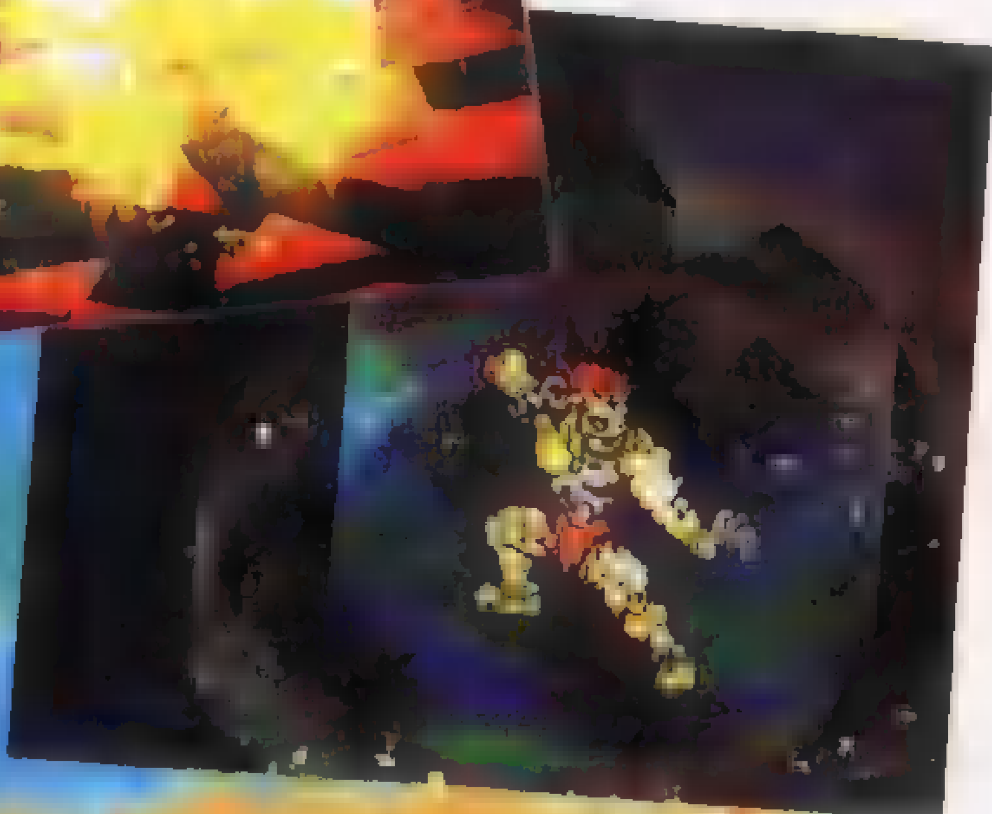
三藏可以召唤神将，本作中的神将有五种，他们可将各自的独特攻击方法付与三藏。在召唤期间，将可对我方队伍全员产生支援效果，因而十分有价值。注意，神将有时间限制。

神兽变化　超越人类的压倒性力量在战斗中完全显现！

本游戏最大的特色就是“神兽变化”。我方角色开始时是以人类的形态进行战斗，但在危机时刻却可以变身为巨大化的神兽，此时发挥出的力量将是无与伦比的。但是神兽变化也有时间限制，选择适当的时机加以使用将极为重要。



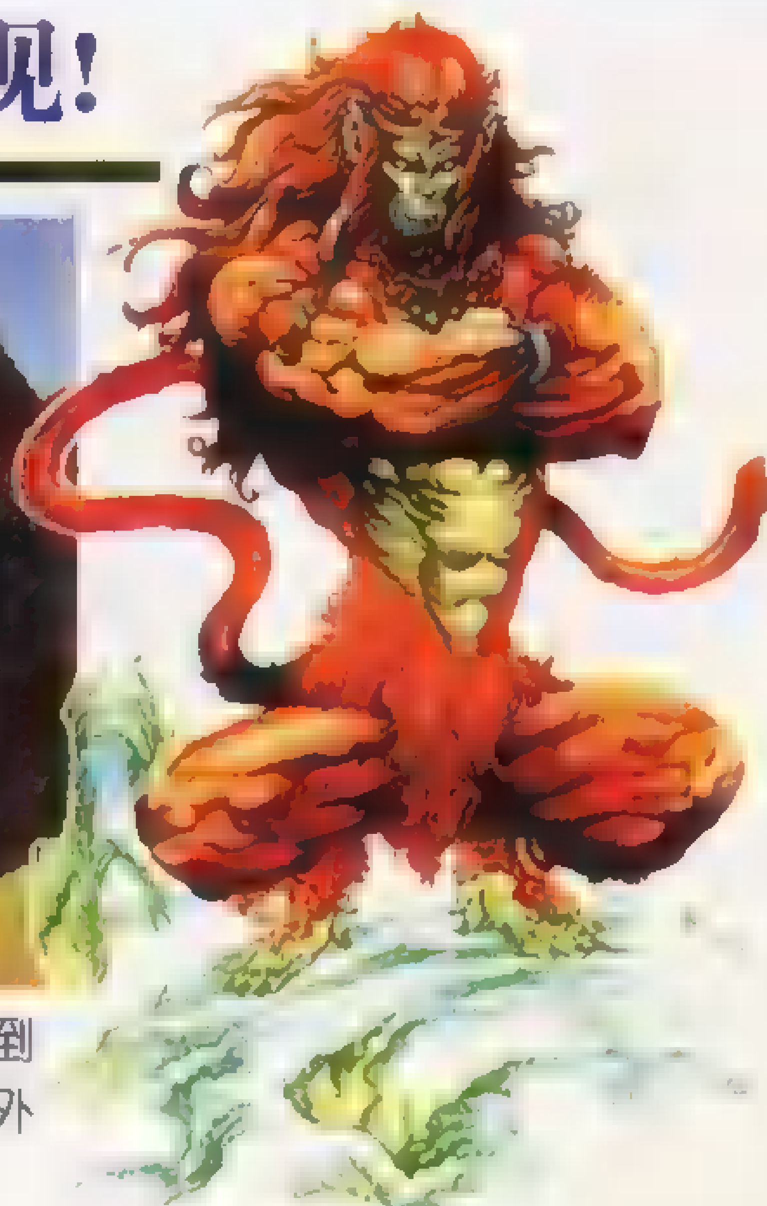




齐天大圣登场了——

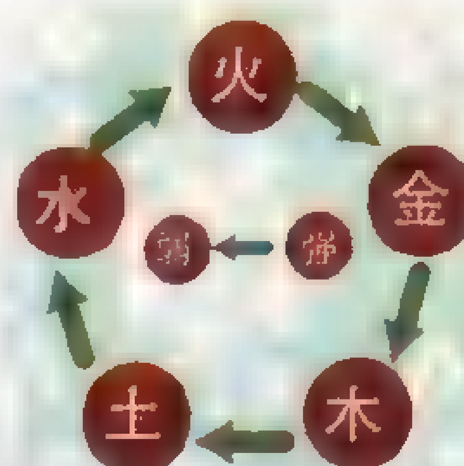


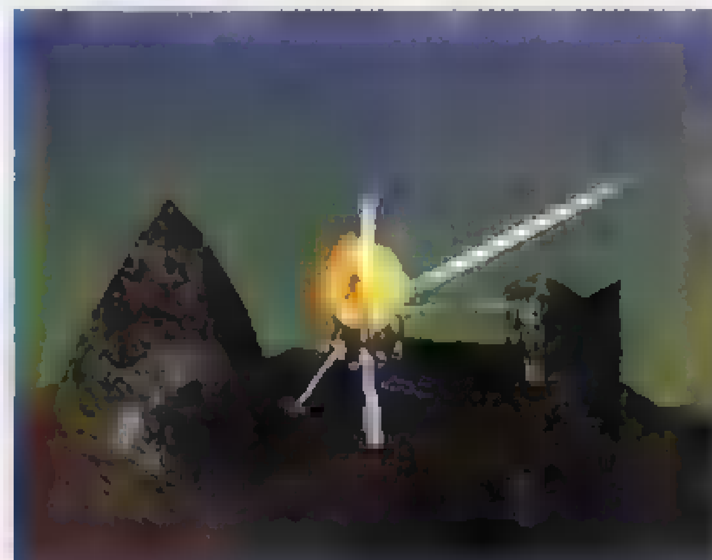
▲齐天大圣以巨猿的形态登场了，其压倒性的攻击力将给敌人造成极大伤害，此外其攻击范围之广也令人赞叹。



术　本作中有众多华丽且新奇的术

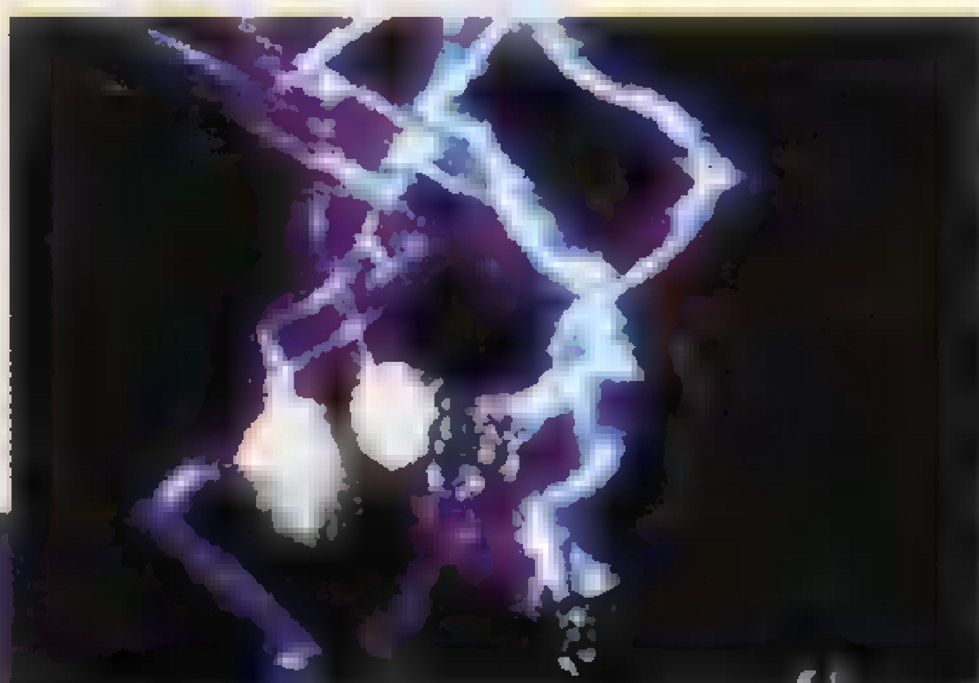
本作中的术威力极大，角色在装备卷轴后便可使用。术具有五行属性，依具其相性，威力会有所变化。玩者一定要尽量学会更多的术，这样在战斗中才会较为有利。

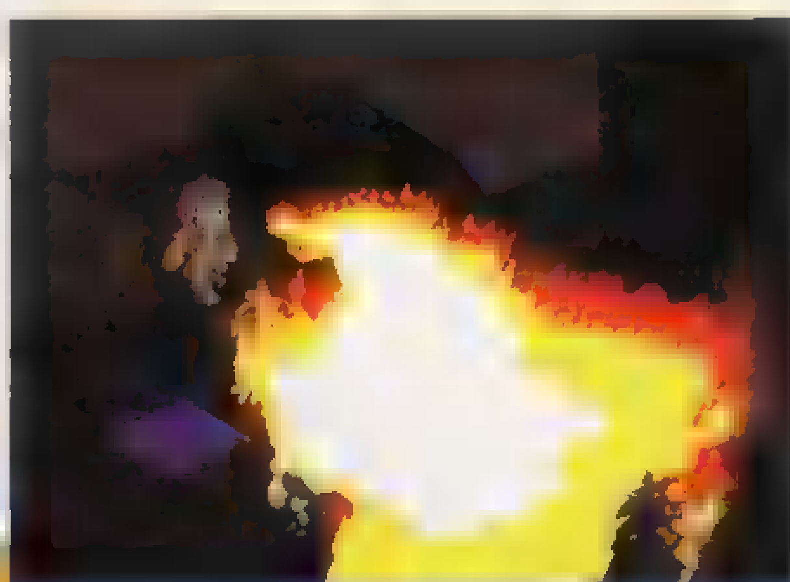










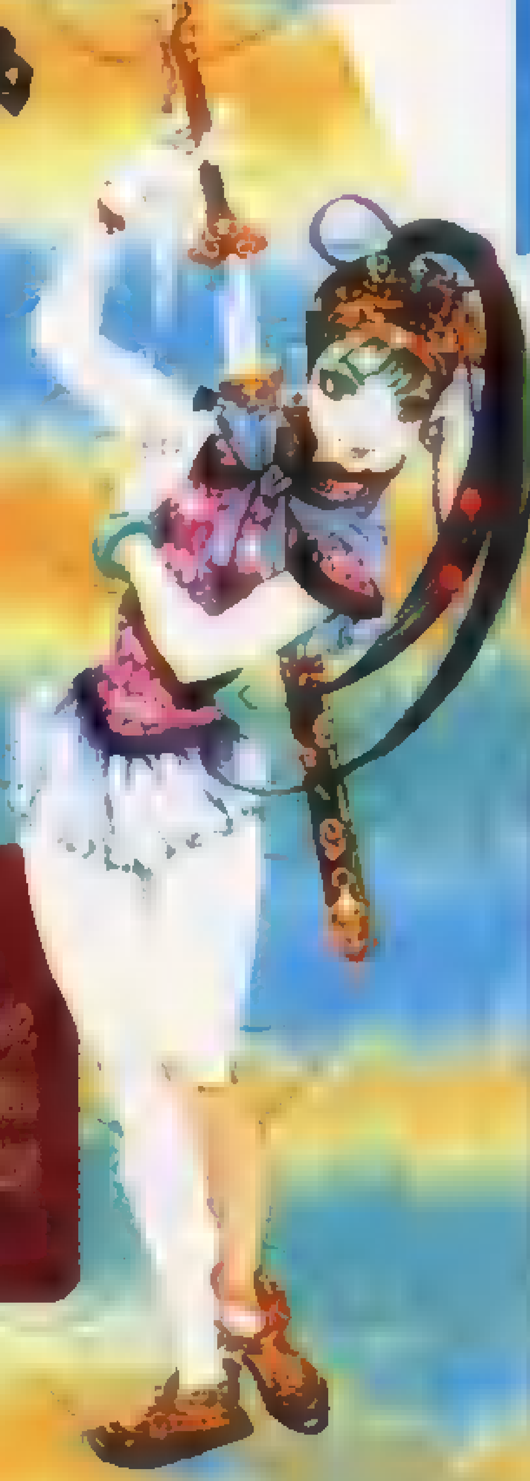


为故事增添色彩的可爱的女性角色



桔花公主

朱凉铃



BRAVESAGA 2

ブレイブサーガ2

勇气传说 2

机种:PS　类型:S·RPG　厂商:TAKARA　发售日:未定



勇者王 GGG 参战!系列全部作品集结!!

本作取材自称为“勇者”系列的TV版机器人动画,在前作大受好评之后,此次续篇登场了。在“2”代中,人气极高的“勇者王GGG”将会出现。此外“太阳之牙达克拉姆”、“装甲骑兵波特姆斯”、“机甲界卡利安”等作品中的机器人也都大幅增加,游戏原创作品“勇者圣战BENGUN”的主人公瞬兵又要开始激烈的战斗了。



无敌的勇者王登场了!

▲▶为广大机器人迷所熟悉的角色都将在本作中登场,它们将再次带给玩者热血沸腾的感觉!

超强力的必杀技也有着充满震撼力的演出!

勇者们的圣战即将开始!

“勇气传说”系列的作品是以原创故事“勇者圣战BENGUN”的主人公瞬兵为中心,讲述他和其他著名的勇者们在与“古兰达克”的战斗中,发现地球上存在邪恶的影子。战斗以勇者方胜利而告终,但“影子”并没有永远消失,现在战斗将迎来新的局面……



“达克拉姆”、“波特姆斯”、“卡利安”这三个作品极为重要!

前作中客串出场了“达克拉姆”、“波特姆斯”、“卡利安”这三个作品,在“2”中它们将与主干故事有很大关联,其中的人物、机器人等让人怀念的形象将陆续出场。



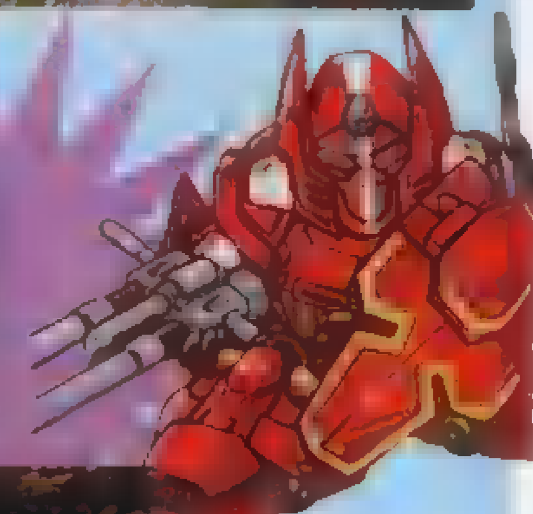


▼这是格林·卡西姆乘坐的达克拉姆的勇姿。

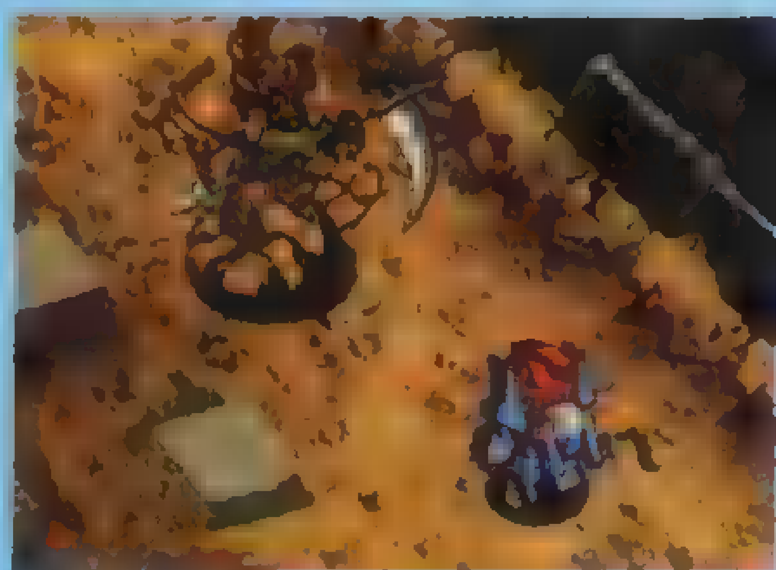




◀▼基力克向最后的战场冲去。



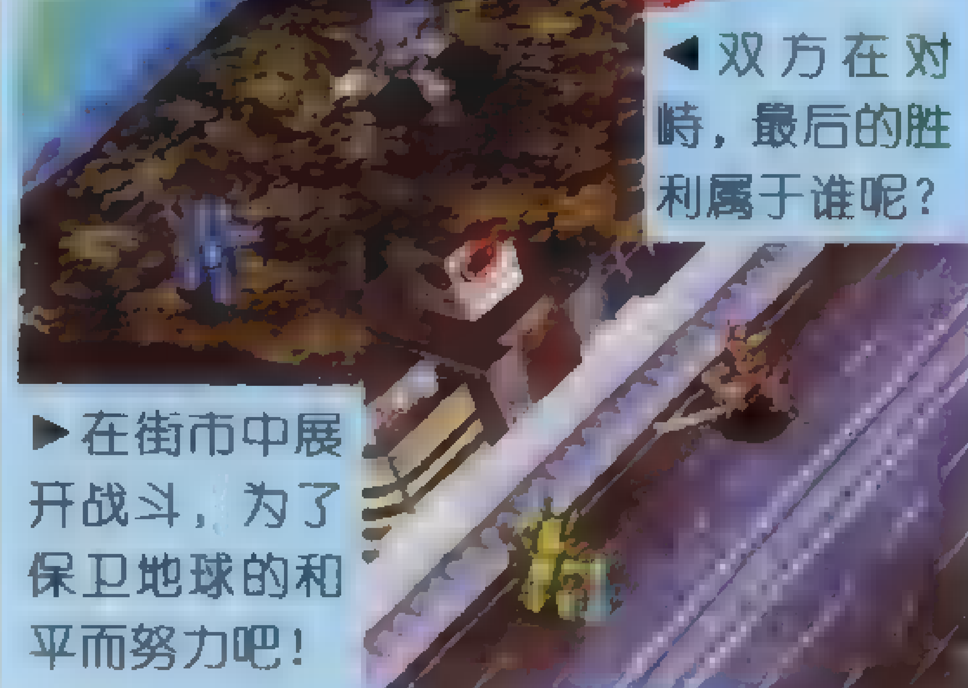
◀▶这就是传说中古代制造的无敌的卡利安。





为了未来的和平而战斗!





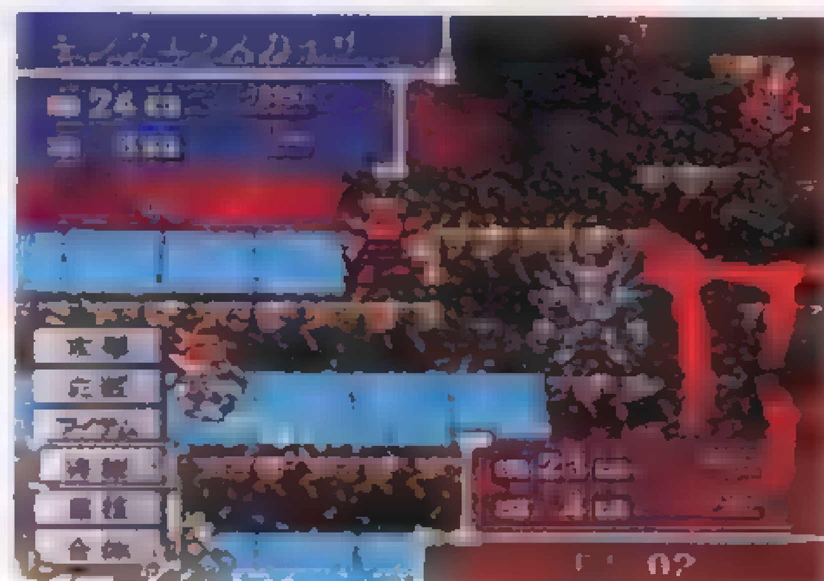
◀双方在对峙,最后的胜利属于谁呢?

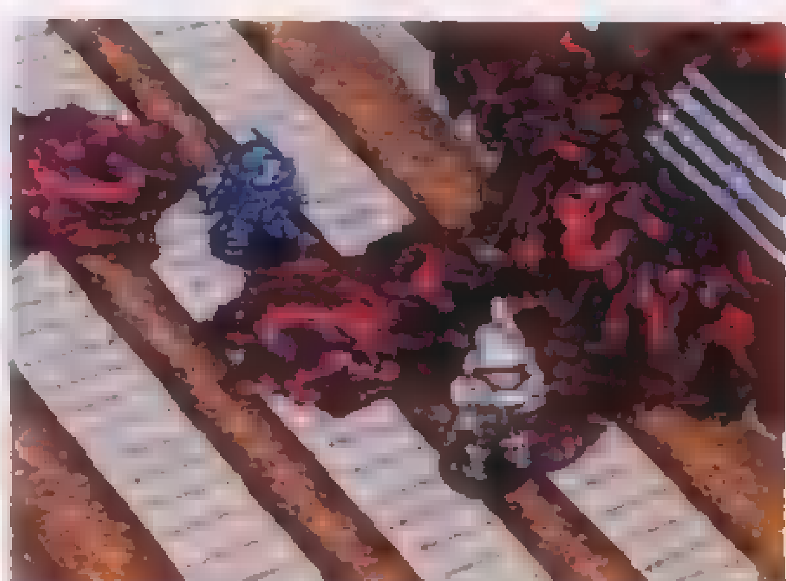
▶在街市中展开战斗,为了保卫地球的和平而努力吧!

加入新要素后，进化了的战斗系统

在众多的机器人中，选择自己喜欢的机体参加战斗的系统依然没有变，但所有地图都将由 3D 多边形制作。地形上新设定了高低差，这使得游戏的战略性更为突出了!

另外一些部队追加了“合体”、“消火”等“勇者”系列的新指令，舞台中也有保护弱部队或援救等丰富多彩的任务，游戏的展开会比前作更具吸引力。





新导入地图的高度概念

全部画面由前作的 2D 变为 3D 多边形，“高度”概念将直接影响部队的移动或攻击。当然，本作中也为玩者准备了变换视点的设计。



战略性十足的设定使趣味性和投入度大增!

玩者可变换视点来观察整个战场的各个细节!

每个部队追加了新指令

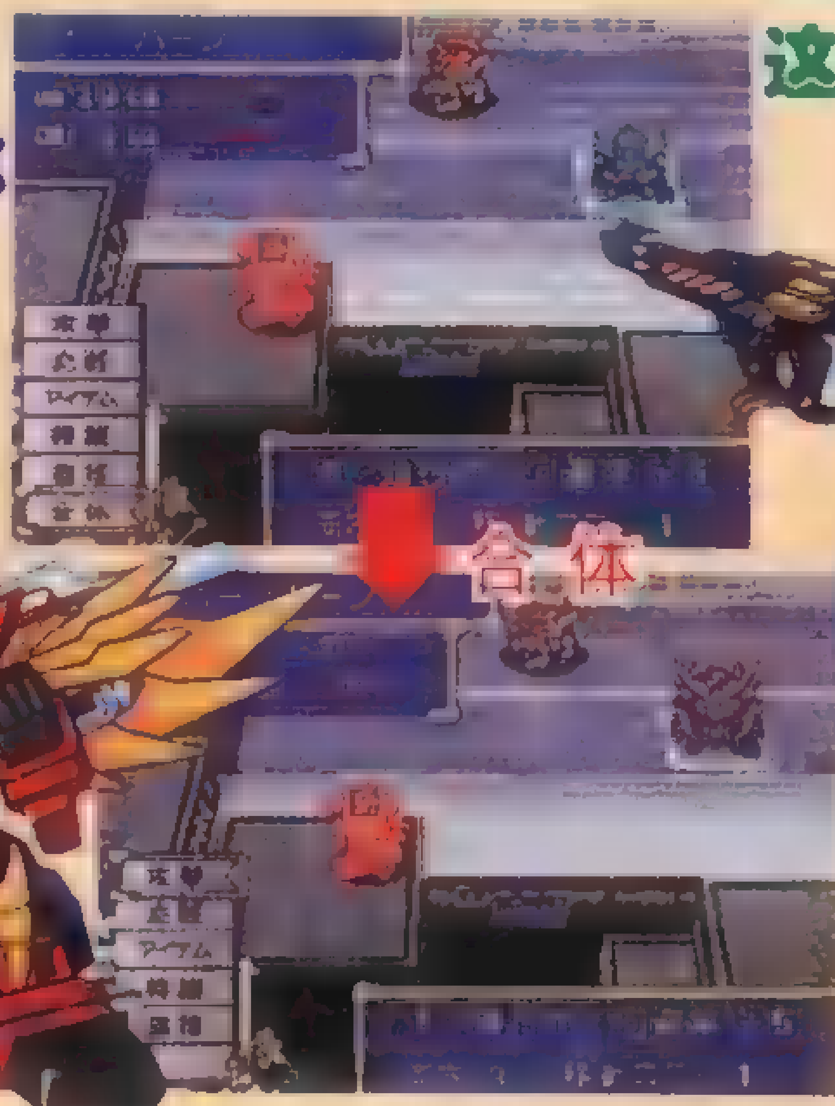
部队的“合体”并非自动，而是下达指令才可进行的，玩者可根据每一战的需要来选择是否进行合体。当遇到重要的场景时，玩者将可看到 Movie。

有效利用这一新系统



注意可以合体的机体

▶瞬兵遇到了危险，此时尽快合体吧，这样就可反败为胜。



◀“合体”的指令在本作中将会起到极为重要的作用，但有时合体也会受到限制。

攻击多个对手的地图兵器的采用

前作中所有战斗都是 1 对 1 进行的。但是在“2”中可一次攻击多个敌人的具有必杀地图武器的部队也将出现，当有许多小喽罗出现时，你便可将其一扫而光。

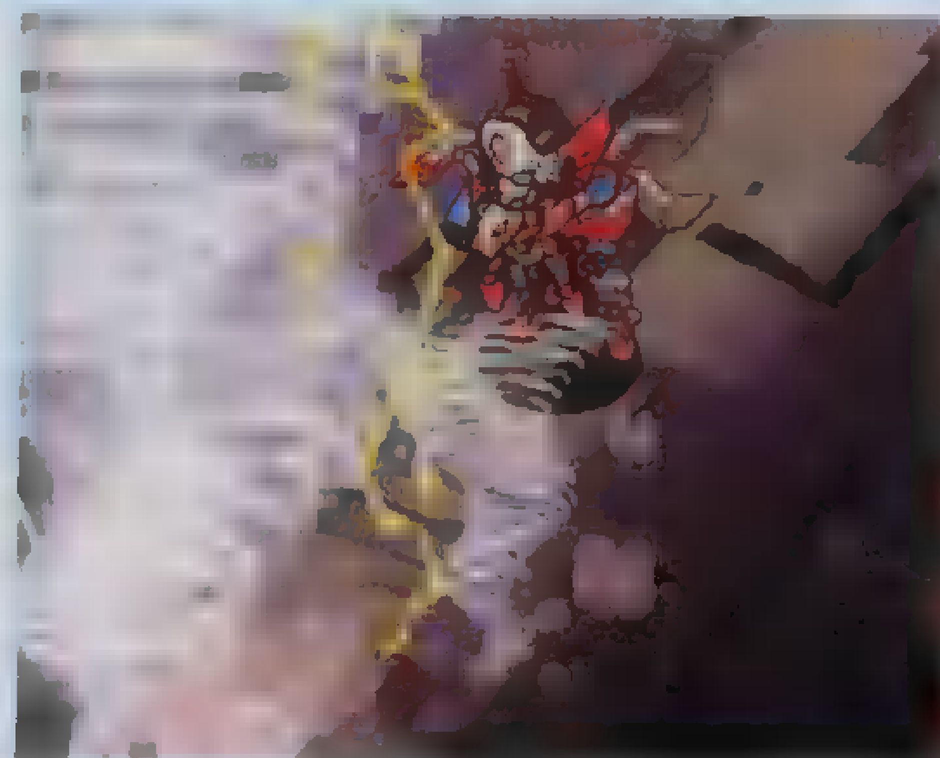


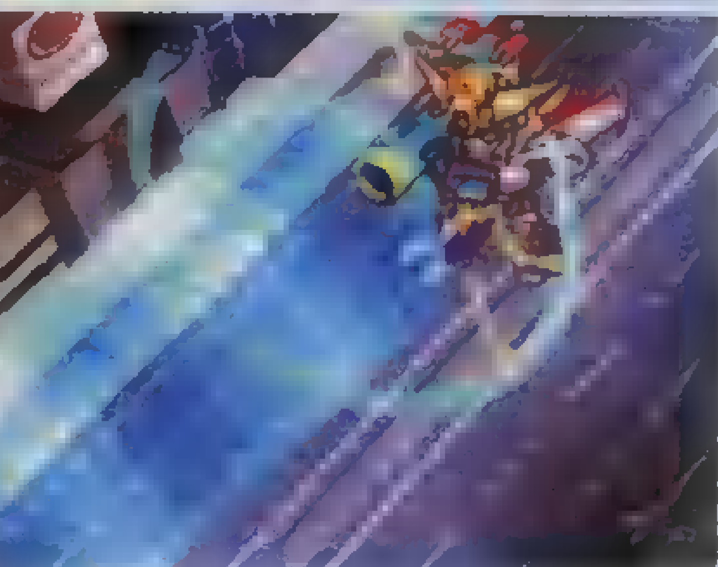






▲大范围的地图兵器是消灭杂兵的有效手段。





华丽的必杀技威力真是慑人魄





称为古罗休的魔法素降临的世界

由过去曾制作“梦幻模拟战”系列的工作人员创作的全新RPG“GROWLANSER”即将登场。

舞台是被优美的自然景观包围的罗兰迪亚王国。主人公是婴儿时被王国宫廷魔术师森特拉拾回并抚养长大的青年。通过占卜，他具有“挽救世界之光”或“灭亡世界之黑暗”的命运。也因为这一缘故，他一直与外界隔绝，生活在王都之中。

他一直梦想能见到王都之外的幻想之山，某日，他与朋友迪比一同来到了王都之外，本作的故事也由此展开……

GROWLANSER
グローランサー
梦幻骑士

机种:PS　类型:RPG　厂商:ATLUS　发售日:'99年秋

由漆原智志担任人物设计的RPG大作!

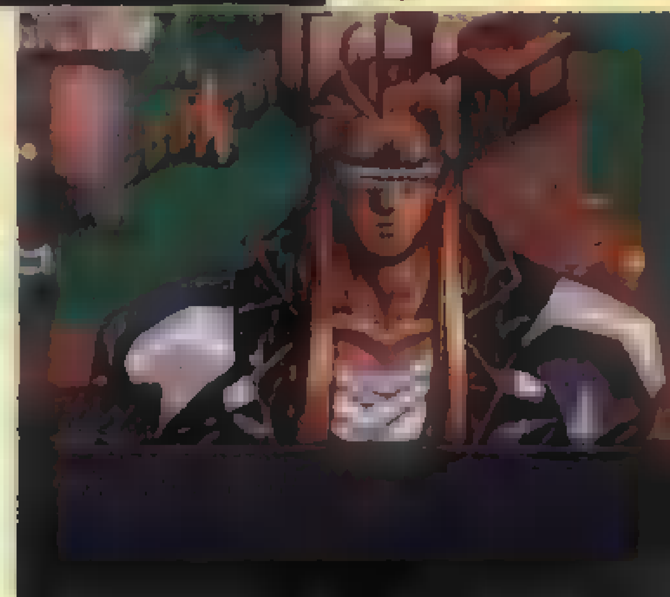
见到各种各样的人物。在王都之外，主角将可

▶在主角的旅程中，他将与各种各样的人物相遇，这将使其艰苦的旅行充满神秘的色彩。

战斗场面中的各种事件



▲▶角色将按指令行动，在游戏中有着各种各样的战斗，丰富的事件也是玩者不可错过的。



▲在移动的过程中，战斗有可能突然发生。

登场人物介绍

王国全部领土都漂浮在空中，这里有被称为古罗休的魔法素，人们增加这些素就可发动魔法。右侧介绍的露易莎等称为“古罗西安”的人，都可操纵强力的魔法。

主人公

前往梦中之峡的青年

这就是玩者所操纵的角色，今年17岁，他与养父森特拉用魔法造出的迪比一起来到从未见过的王都之外的世界。

迪比

形象可爱的魔导生命

身高15cm的魔导生命，背后长着翼，在主人身边来回飞翔，选择了错的行动的话，就会用“迪比君KICK”踢人。

沃雷斯

失去了眼和手的佣兵

寻找在18年前事件中去向不明的队长的佣兵，两目和单腕皆被谜之男人所毁。

露易莎

拥有巨大魔法之力的森特拉的女儿

姐姐般对待主人公的女孩儿，因为在日食之日出生，是可使用强大魔法的“古罗西安”。

卡兰

回复系的美少女

与哥哥萨诺斯一同生活的20岁女性，丰富的药草知识对人们十分有用。

萨诺斯

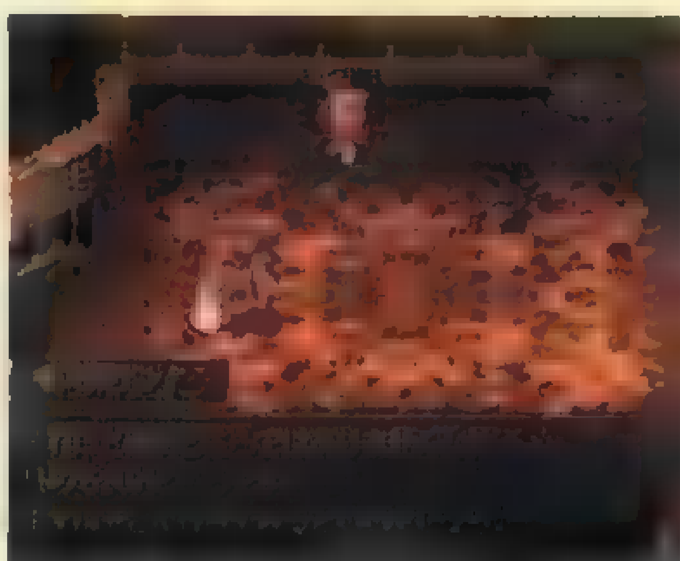
住在斗技场之町的剑士

斗技场之城古兰西尔最强大的剑士，与妹妹一同生活，从事佣兵工作。

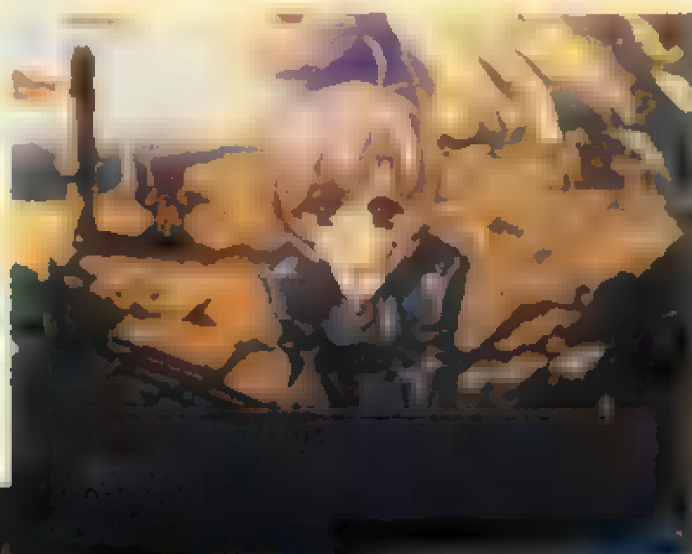
战斗中事件不停的新系统

本作的战斗除了与怪兽相遇的普通战斗外，还备有新战斗系统，这就是称为RMC(Real Timc Mission Clear)的系统。不论是哪一方的人物，只要置身于战斗所发生的街道或村子中就可参加其中。

在这个基础上，将会发生“敌人掌握人质”或“需要救出重要人物”等充满各种丰富事件要素的战斗，这将使本作的每个环节充满现实的感觉。



最初将会与迪比相遇



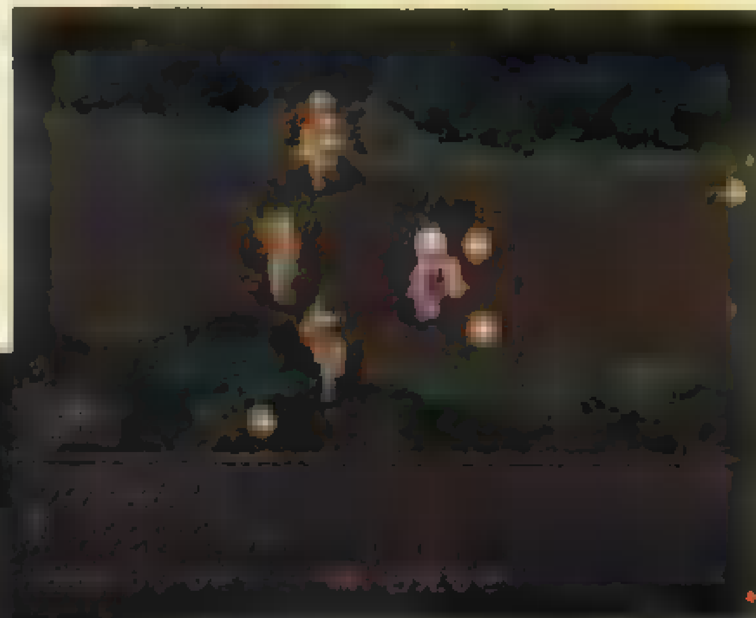


▲▶这是在自己家中与迪比相会的场面，十分有趣。

▲在梦中出现的地方与主人公究竟有什么联系呢？

主人公与迪比一同来到王都之外，马上就可到达梦中的山了。在途中，他们发现被两个强盗纠缠的美丽女性。选择救出的话，周围将全变为战斗地区，并展开“救出事件”。

在途中发生了与盗贼的战斗



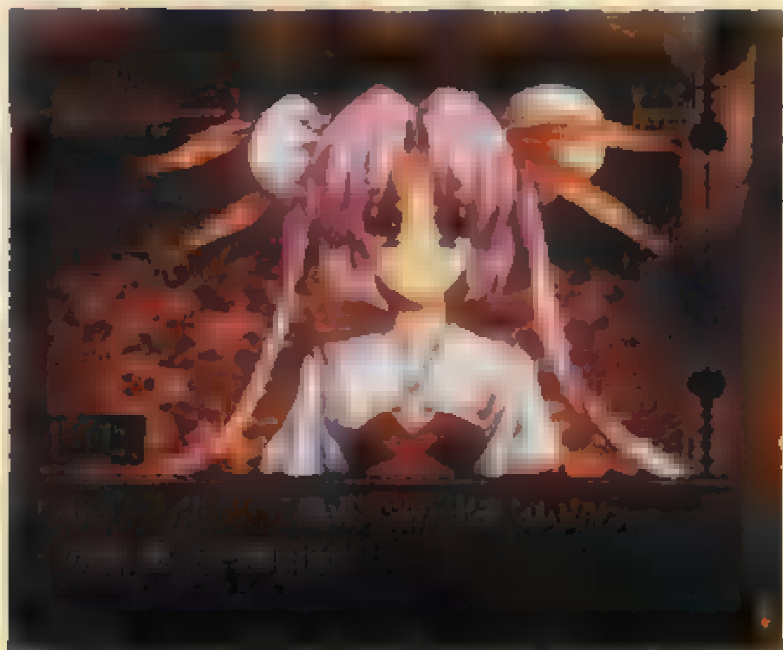
◀▲富有正义感的迪比向主人公提出援救他人的建议，主人公该怎么办呢？

决定下一步的行动



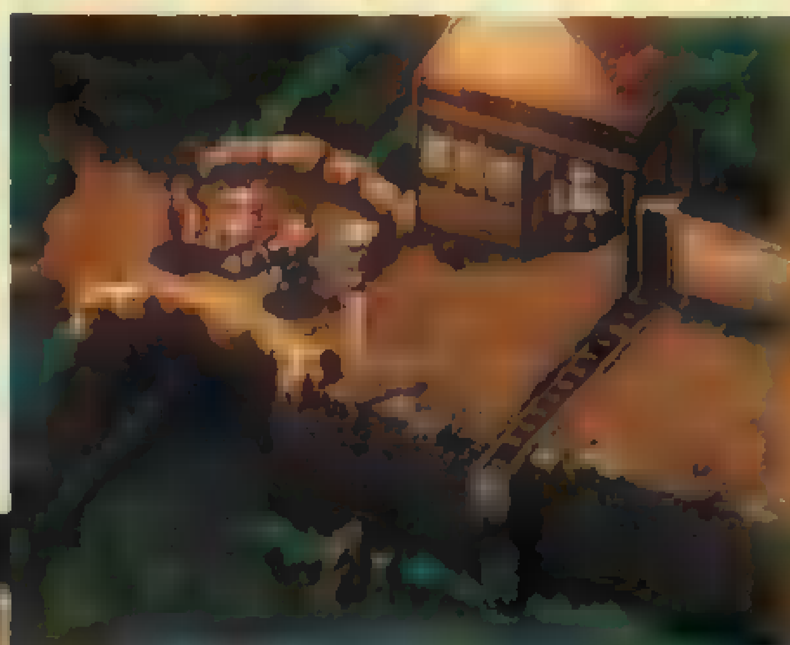
最初的小村

从山中回来的主人公，从森特拉处接受了转交东西给村中住的乌雷斯的任务。



▲▶见到了靈易莎，她是个有些内向的女孩。

谜之剑士登场



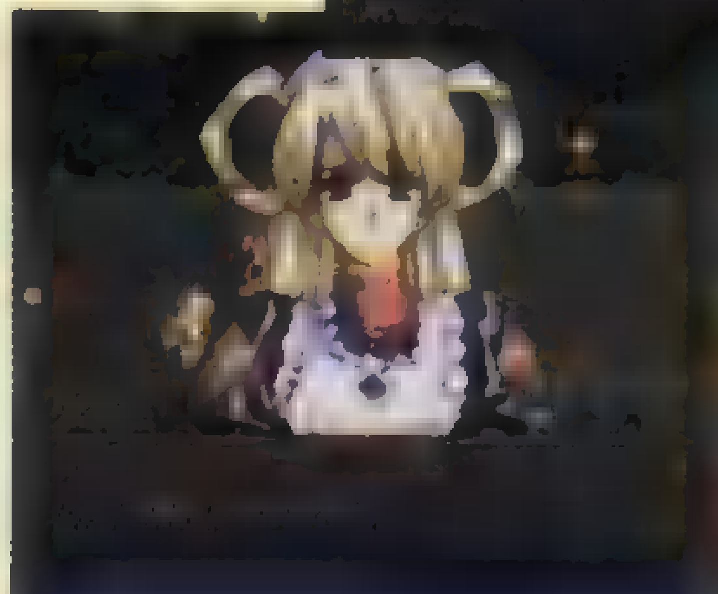
战斗部分发生

在与盗贼的战斗中，同一地区存在敌、我，救出所有人物的3个立场。战斗会更加戏剧化。



▶▲将盗贼打倒后，救出了卡兰。随后赶到的萨诺斯向主角等表示谢意。

从盗贼的手中救出卡兰





在村中……

村中发生了战斗，敌人意图加害逃跑中的村人，在与其战斗的过程中发生他们抓走人质的意外事件。



▲为了除去王都周围的盗贼，主人公决定前往他们的巢穴。迪比当然会和主角一同前去，他们的此次冒险能否成功呢？

神秘的剑士



◀与盗贼集团相遇了，此时谜之剑士出现，她会成为主角的同伴吗？

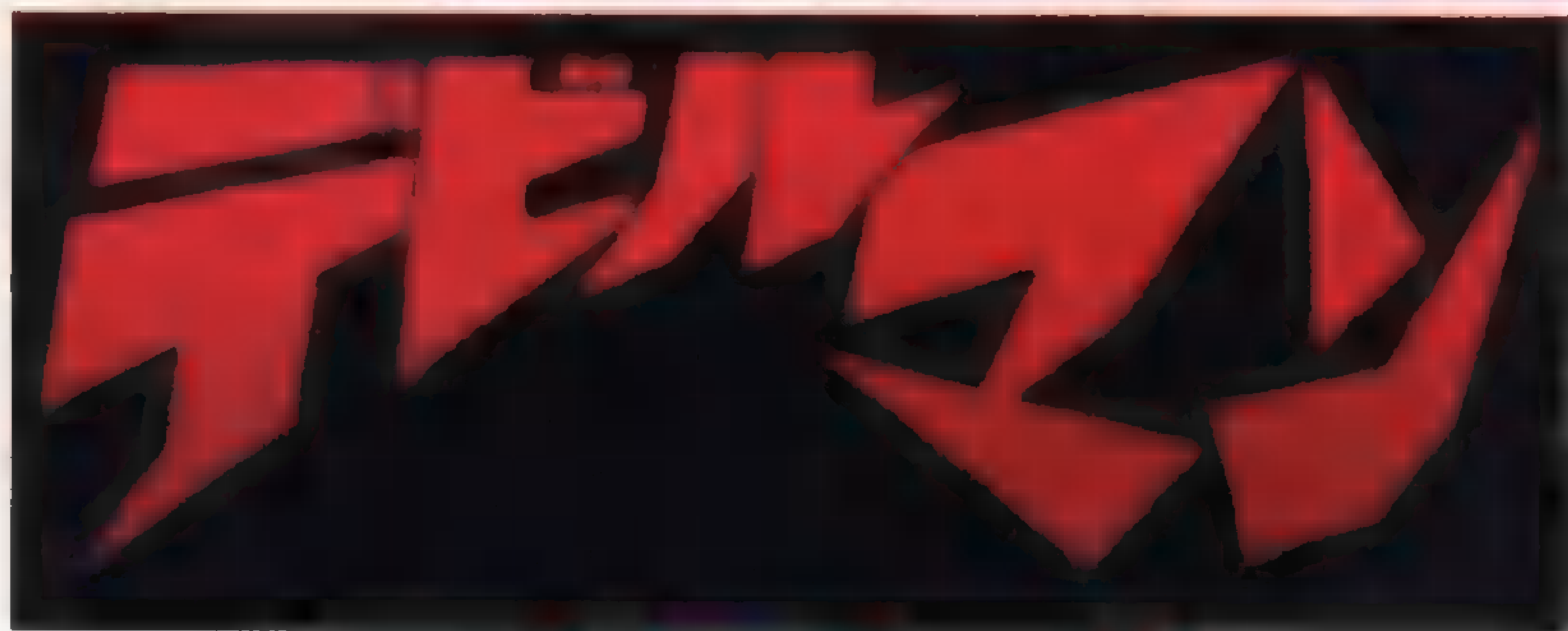
休假

主人公会在王国任职，并从事特殊任务。每当任务结束之后他便可得到休假，此时可加深与同伴的和睦关系。





◀▲休假中主角可以与特定的角色一起行动，这样将可以使双方的关系进一步密切起来，对今后的事件也有影响。



恶魔人

机种:PS　类型:ACT　厂商:BANDAI　发售日:今年秋

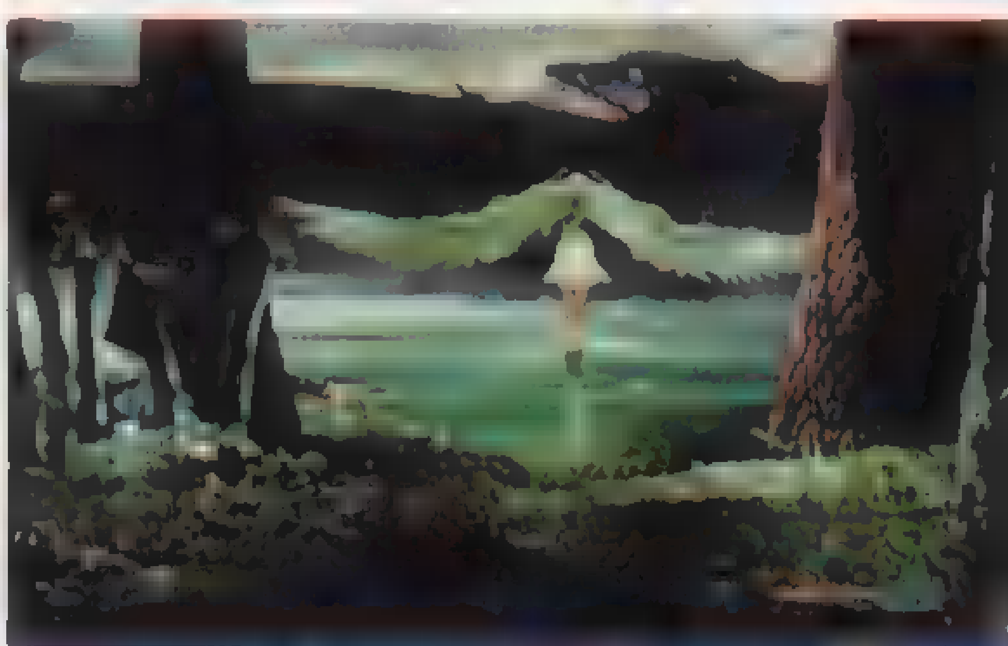
最近有不少动漫名作都被改编成了游戏，现在于20年前在业界引起轰动的著名漫画“恶魔人”终于也将由BANDAI公司以ACT的形式GAME化。“恶魔人”故事极为复杂，其独特的世界观也颇有吸引力。

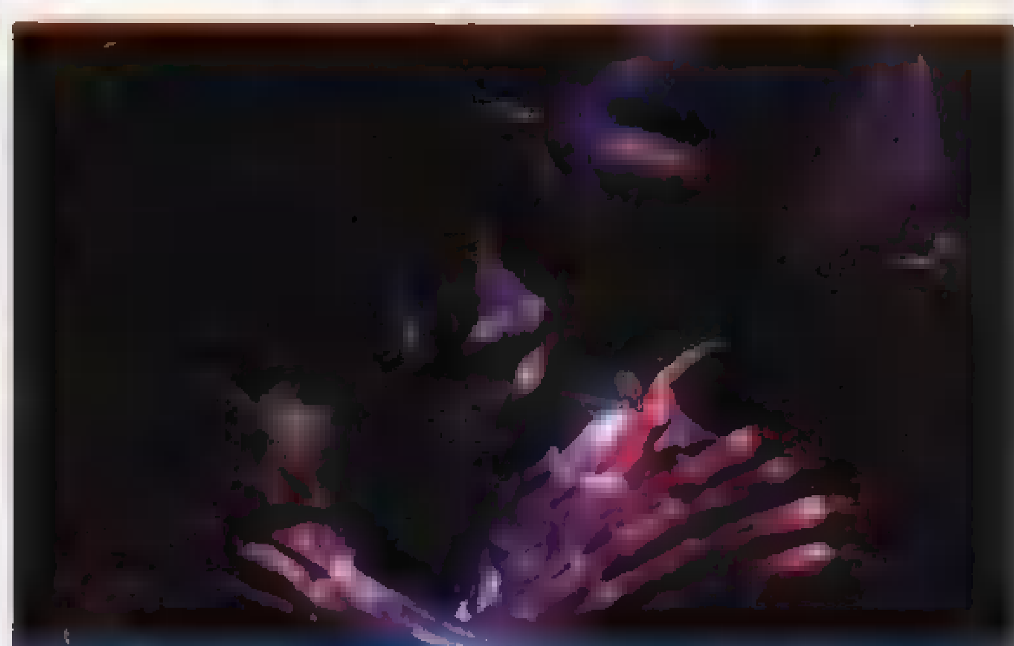
此次的游戏将分为“不动明篇”和“恶魔人篇”，这两篇的游戏性各有特色，玩家所要克服的障碍也多种多样。但是，伴随游戏始终的气氛却十分统一，那就是令人毛骨悚然的恐怖感。

原作资料

“恶魔人”自1972年起于“周刊少年”上开始连载，故事以少年不动明为中心，展现了人类与恶魔的壮烈战斗。本作气势恢宏，场面极其壮大。





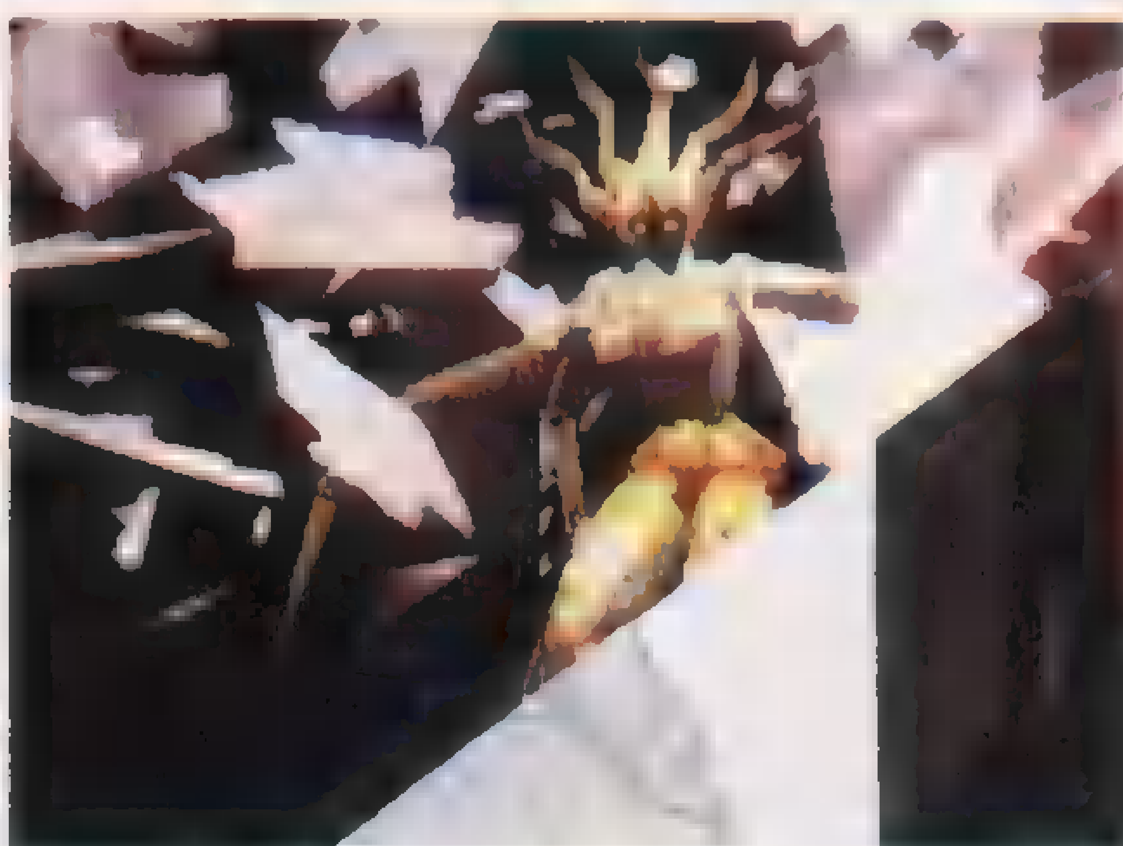


以战斗为本能，恐怖的恶魔出现了！



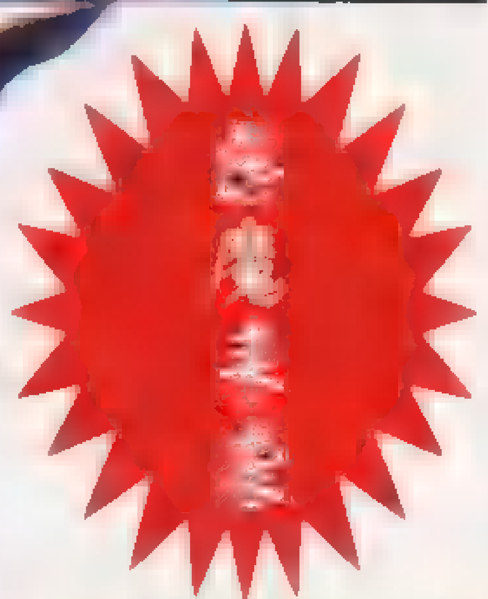






绝对恐怖的世界，其中却闪现着正义的光辉！











北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友!

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7501 型	1150 元	50 元	世嘉土星(原配件/带原装大摇杆)	750/860 元	50 元	PS 跳舞地毯	210 元	25 元
彩色 GB 机	500 元	20 元	PS9003 型	1130 元	50 元	GB 掌机超薄	275 元	25 元
GB 薄光源机	380 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	25 元	世嘉 MD 机	125 元	30 元
NEO GEO 彩色 16 位掌机送 98 格斗王 R2:1250 元　邮费:30 元						世嘉 SS 机(双手柄、电源、AV 线)	750 元	50 元

本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录特小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均有时而等。

GB 卡邮购价目

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 5 代,蜡笔小新 4 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	58 元
13 合 1	JPS-012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境 II彩卡	165 元
11 合 1	(DY-04)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新 4、美少女战士、灌篮米篮球、唐老鸭 2、小叮当 2、赛车英雄、四川省等	45 元
13 合 1	(DY-05)	桃太郎、洛克人 5、RB 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 3、地球保卫战、F-1 小子、帽子转盘、炸弹杰克等	45 元
9 合 1		太空战士(中)、三国志(中)、天外 II、魔神、信长野望、大战略 II、网球炸弹	80 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	78 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士 II,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界骑士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	115 元
	AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉 IV,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	44 元
32 合 1	(BJ008)	饿狼 3、98FFA、炸弹超人 2、小叮当赛车、冒险岛 2、超级玛莉、玛莉医生、太空防卫战、役满麻雀、热恋四驱、俄罗斯方块等	43 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗,幽幽白书,鬼男孩,成龙功夫,绝对无敌	40 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	38 元
8 合 1		得智大全 II 代:口袋黄、太空 IV(中)、口袋红、吞直(中)、三国志(中)、96 格斗、天外 II、黑巴斯钓鱼王	110 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪 III(中文版)),98FIFA,索尼克 5,卡提久村,疯狂泰水 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 2 代	98 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙 II,音速小子 5,98 海战,虎鸽等	90 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克 5,猫捉老鼠,兔宝宝等	58 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟 3,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	38 元
18 合 1		第二次(中)、太空战士 4(中)、三国志(中)、情花降、超级玛莉欧、明星篮球、扑克方块、空手道专家、坦克大战、网球、泡泡龙、宝石传说、扑克小子、麻雀	85 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	88 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	50 元
29 合 1	DC-071	大盗伍(彩)、周海空大战 2、口袋黄、96 格斗、首都高速赛车、上海 POCET、名侦探柯南 2、太空四中文、云国志中文、吞 II 中文、第二次中文、雷光战士、龟 3、冒险岛 II……29 个节目无重复(彩卡)	175 元
52 合 1	BJ5006	饿狼 III,98FIFA,桃太郎,忍者神龟 III,蝙蝠侠 II,超级玛莉,网球大赛,宝石传说	42 元
37 合 1	(JK-063)	格斗学园,装甲奇兵 II,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 2,96 格斗,三国中文,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,饿狼传说,门球弹 2,轰炸超人 3,音速 5,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 2,雪人 II,俄罗斯聚(彩色)	174 元
19 合 1	DC-066	轰炸起人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	100 元
14 合 1	14VT205	饿狼 III,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 4 代,四驱等	45 元
19 合 1	19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士 II(彩卡)	85 元
13 合 1	BM0226	饿狼 III,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,赌王之战,超级篮球,自由搏击,米老鼠,热血四驱	42 元
32 合 1	JPS-006	96 格斗王,天使之翼,泡泡龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯网球,口袋妖星传说,冒险岛,森林 [illegible],异形等(彩卡)	55 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、2、3、4、5 代,洛克人世界,役满,泡泡龙 II 等(彩卡)	55 元
10 合 1	(JK-001)	斩红郎,96 格斗,饿狼,愤打旋风 2,英雄榜,幽白 4,龟 3,[illegible],索尼克 5,美少女 R	113 元
9 合 1	(JK-021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	120 元
7 合 1	JPS-016	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛 II、大坦克、炸弹人、智慧方块、兔库 2	30 元
12 合 1	(JK-026)	大金刚 3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 3,洛克人 5,96 格斗,樱桃小丸子,太空 II,玛莉 2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	125 元
120 合 1	JK-059(B)	饿狼特别版,96 格斗王,朱罗记 II,NBA,双截龙 III,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	53 元
6 合 1	(JK-019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士 III,女神转生 II,圣剑传说,三国中文	103 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3), 玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 3,达菲鸭,虎鸽	53 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精灵 2,虎鸽,杀手学堂	55 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97FIFA,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	48 元
26 合 1		格斗 96、侍魂、快打旋风、95 格斗、饿狼 II、英雄榜、龙珠 2、幽游白书 4、斗神传、洛克人 5、美少女战士 R、篮球飞人、忍者太郎、天使之翼、狮子王、魂斗罗 II 等	165 元
11 合 1	DQ-002	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟 III,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	115 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士 II、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚 II、泡泡龙、洛克人、[illegible]	113 元
12 合 1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 6、恐龙世界、役满、方块 II 等	73 元
6 合 1	JPS-015	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解之迷小子、超级企鹅	30 元
26 合 1	JPS-009	96 格斗王,朱罗记公园 III,泡泡龙 III,忍者龟 III,玛利 4,彩虹岛,双截龙 II,兔宝宝,N64 玛利,街霸 II 等(彩卡)	55 元
8 合 1	(AG806)	街霸 2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	38 元
30 合 1	DC-068	萨尔通 OK、口袋黄、新轰炸超人(彩色加强版)、蚂蚁撞头、恐龙战士、古明探险、猫 [illegible] 小鸟、98 极速快感、青蛙过街、96 格斗、天使之翼、恶魔城 II、幽白 II、洛克人 II 等	175 元
17 合 1	JPS-007	96 格斗、热血躲避球、热血进行曲、热血新记录、热血排球、热血硬派、热血小子、热血快杰、役满、俄罗斯方块、玛莉医生、打砖块、平安京怪兽、超野加车赛、企鹅、打击方块	48 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、洛克人 2、洛克人 3、洛克人 4、洛克人 5、泡泡龙 3、役满、玛莉网球、玛莉医生、智慧方块	48 元
32 合 1	BM115(A)	饿狼 III,泡泡龙 III,96 格斗王,叮当赛车,高速 5 代,玛莉,坦克大战,役满,热血四驱,小和尚	42 元
10 合 1	(AG1001)	三国英雄传、96 格斗、鬼太郎、大富翁、猴猴赛车、创世纪外传、役满等	80 元
8 合 1	(AG803)	96 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北 [illegible]	45 元
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石 [illegible] 车、泡泡龙 3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	45 元
12 合 1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠 Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	75 元
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼、音速 5、热血系列运动等	60 元
30 合 1		饿狼(特别版)、音速 5、快打旋风 2、恶魔城 2 代、洛克人 3、90 坦克、太空侵略者、方块、保龄球、杰克炸弹人、矿王、俄罗斯、役满、新食鬼、妖精物语	50 元
7 合 1	(BM701)	玛莉 6 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	40 元
8 合 1	BM115(B)	饿狼 III,96 格斗王,街霸 II 代,桃子,N64 玛莉,魂斗罗,雀四郎,米老鼠	42 元
28 合 1	JK-826	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管、玛莉医生、役满、神奇老鼠	30 元
11 合 1	(11VT112)	96 格斗、大金刚 III、机器人大战、役满等	60 元
5 合 1	(AG506)	98FIFA 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	38 元
56 合 1	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40 元
48 合 1	(GA006)	蓝精灵,小新 4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40 元
18 合 1	(GB005)	96 格斗,龙珠 2,美少女战士,动物篮球,大金刚 II,[illegible] 杀手,狮子王,斗神传,龟 3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	58 元
28 合 1	(JK-025)	96 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,篮球飞人,玛莉医生,忍龟 3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	105 元
19 合 1	JPS-001	96 格斗王,饿狼 III,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 6,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	55 元
38 合 1	JK-060(B)	96 格斗王,高速 5,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星篮球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	53 元
26 合 1	JK-825	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠	30 元
33 合 1	LY9934	真人快打(彩)、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧跳球、子熊物语、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机　打砖主块、矿王、太空侵略者等	78 元
30 合 1	LY9933	虫虫危机(彩)、小黄雀与大野猫(彩)、青蛙过街、蜈蚣大战、恶魔城、老鼠酒店、小精灵、打砖方块、五子棋、海陆空大战　足球、智慧弹跳球、鼠王之争等	78 元
28 合 1	LY9935	星际终结者(彩)、恐龙猎人 2(彩)、青蛙过街、蜈蚣大战　米老鼠 III 代、NBA 篮球、迷宫车、杜先生、宇宙战机、炸弹杰克、仓库番 II 代、射击游戏、坦克大战等	78 元
24 合 1	LY9926	玛莉兄弟全集 2(彩)、青蛙历险(彩)蜈蚣大战 9 彩)、彩色打砖块(彩)、首都高赛车(彩)、玛莉医生、越野电单车、网球、太空侵略者、足球等	78 元
21 合 1	LY9925	大盗伍佑卫门 4(彩)、大富翁(彩)、彩色打砖块(彩)、俄罗斯方块(彩)、炸弹杰克、超级挖金、越野电单车、子熊物语、网球、玛莉医生、打傻瓜等	78 元
	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	36 元
22 合 1	(JPS-003)	96 格斗王,95 格斗王,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	50 元
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35 元
16 合 1	(S16)	斗神传、格斗天王 95、幽白、龙珠 Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43 元
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),超级玛莉欧 II(彩),海陆空大战略 II(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙 II,N64 玛莉(彩)	165 元
11 合 1	AG1101	太空战士 4 代(中),吞食天地 3 代(中),三国志(中),柯男 2 代,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔 3(中),三国英雄传(中),豪华列车杀人事件	129 元
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	50 元
12 合 1	BJ5016	第二次机器人大战(中文),三国演义(中)	45 元
12 合 1	BJ5011	饿狼传说 3,炸弹俄罗斯,恶魔城 3,兰宝基尼车,泡泡龙 3,蜡笔小新 4,热血足球,玛莉天地,雀四郎,九路围棋,玛莉医生,仓库番 2	40 元

北京腾达游戏【邮购价目】闯关族们的挚友!

7合1	TA7001	女神转生2,三国志Ⅲ(中),玛莉医生,炸弹人,玛莉网球,俄罗斯方块,坦克大战	80元
28合1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115元
26合1	JPS-009	96格斗王、侏罗记Ⅲ、泡泡龙3、激龟3、超玛莉兄弟4、彩虹岛、双截龙Ⅱ、兔宝宝、菲力猫、玛莉医生、太空入侵者、越野机车赛、智慧方块	48元
25合1	JPS010	96格斗,95格斗,饿狼3,南北拳,俄罗斯,网球	42元
6合1	JPS024	96格斗,95格斗,饿狼3,幽游白书4,龟3,忍者龙剑传	42元
18合1	JPS019	冒险岛2,双截龙2,魂斗罗,雪人兄弟,龟3,热血硬派,热血高校,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,baseball 2,泡泡龙,米奇老鼠5等	42元
14合1	JPS029	96格斗,魂斗罗2,忍者桃太郎,江户大百科,大盗五2,樱桃小丸子,弹平球,猴子大冒险,玛莉兄弟,俄罗斯,太空侵略者,打砖块,玛莉女孩等	42元
11合1	JPS023	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,出奇老鼠	42元
15合1	JPS028	天王96,幽游白书3,超级魂斗罗,魔鬼终结者2,法拉利赛车,泡泡龙3,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,俄罗方块,N64玛莉,音速小子5等	42元
18合1	JPA025	格斗天王96,新口袋轰炸超人,音速小子5,98四驱小子,泡泡龙3,N64玛莉,网球,玛莉医生,俄罗斯方块,撞砖,役满,空手道,仓库番,坦克等	42元
88合1	JK-060	96格斗、音速5、阿拉丁、米奇:恶魔战、明星NBA、沙滩排球、汉堡、小精灵、弹子台、超级玛莉兄弟、泡泡龙、坦克、玛莉医生、太空侵略者、网球等	48元
	JK-045	96格斗王,大贝兽物语,怪兽大竞走,司令官月面之战,头文字D外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98海战复活记10合	110元
22合1	QQ901	98法国足球,花木兰,泡泡龙3,小叮当2,N64玛莉,唐老鸭,米老鼠5,玛莉兄弟,俄罗斯方块,打砖块,挖金,坦克,玛莉医生,网球,越野机车等	42元
15合1	QQ902	98世界杯,96格斗,音速5,洛克人3,金钢战士2,龟3,泡泡龙,玛莉兄弟,街头格斗,蜘蛛人,电梯大战,网球,打地鼠,打击方块	42元
12智慧大全	A1201	勇者斗恶龙6(彩),坏玛莉兄弟Ⅱ代(彩),塞尔达传说(彩),口袋怪兽全集(彩)么鬼盗贼王(彩),海陆空大战(彩),首都赛车(彩)等	170元
12智慧大全	A1202	勇者斗恶龙6(彩),怪兽最强战士(彩),天使盗贼王(彩),罗德岛(彩),口袋怪兽Ⅲ(黄),口袋怪兽Ⅰ(红),口袋手册(女子同级生),牧场物语等	170元
16合1	A1601	心跳回忆(彩),口袋妖怪6(彩),口袋黄、口袋青、口袋绿、口袋红,口袋里的情人,口袋里的医生,口袋里妖怪物语,口袋妖怪全集等	170元
17合1	A1701	兽骑士最强决定战(彩),口袋妖怪6(彩)口袋黄,第二次(中),萨尔达传说(彩),小偷王天使篇(彩),太空战士Ⅳ(中),坏玛莉兄弟,吞Ⅲ(中)等	105元
24合1	A40	游戏王(彩),决战音乐DT(彩),口袋保龄球(彩),音速小子6,名侦探柯南—豪华列车,雪人兄弟彩色撞砖,超级玛莉兄弟,电梯战,打砖块等	80元
4合1	A4001	第二次(中),太空战士2(中),吞Ⅲ(中),三国志(中)	80元
29合1	A007	恐龙猎人2(彩色)、炸弹超人6(彩色)、大战略2(彩色)、首都高速赛车(彩色)、青蛙过河(彩色)、坦克大战、仓库番2、扫雷艇、水雷工人、俄罗斯方块、企鹅世界……	83元
	AG505	98FIFA,忍者龟3代,魂斗罗6代,疯狂泰山2代,鬼马小精灵	60元
		第四次,三国志(3)	40元
33合1	LY9934	真人快打、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧弹跳球、子熊物误、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机、打击方块、矿王、太空侵略者、俄罗斯方块、街头快打……	83元
15合1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,淘金者,网球大赛,解迷小子	85元
50合1	D004	格斗王(彩色)、恐龙猎人(彩色)、小猪猪与大野猫(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、青蛙历险……	83元
25合1	PT073	大贝兽物语(黄),'99NBA篮球,麻雀王,98格斗学园,96格斗天王,新轰炸超人(口袋),兔宝宝与达飞鸭3,98极速赛车,小叮当DX10等	158元
32合1	DC065	口袋怪兽(红,绿,蓝,黄),格斗天王96,格斗学园,太空战士4(中文),第二次机器人大战,吞食天地3(中文),三国志(中文),圣剑传说等	158元
15合1	BT1010(15)	勇者斗恶龙6(彩),坏玛莉欧2(彩),怪兽战士最强决定战(彩),女神转生外传(彩),塞尔达传说(彩)口袋怪兽全集(彩),海陆空大战(彩)等	170元
12合1	001	坏玛莉欧1·2、玛莉兄弟1·2、玛莉大集合1·2、N64玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚3、格斗6、俄罗斯方块	115元
12合1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115元
15合1	004	大金钢3、95格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士2、斗人魔镜传、SD战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109元
16合1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109元
12合1	019	音速小子5、樱桃小丸子、音速战士3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人5、音速打砖块、坦克、改造人2、玛莉医生	110元
29合1	010	96格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、模拟、太空战士、雷光战士、魔神英雄传……	169元
25合1	011	坏玛莉欧2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块……(彩色机同时兼容)(彩卡)	104元
14合1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠……	109元
8合1	013	热血足球、热桥硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34元
10合1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人5、96格斗、圣剑传说、太空3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109元
10合1	015	96格斗、口袋怪物9青)、月影村怪物、口袋炸弹人4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢3、隐忍传说	109元
25合1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB赛车……	34元
14合1	036	大金钢2、机器人大战、金货玛莉、玛莉5、J联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	115元
25合1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装基地、银河武士、东西洋棋、菲力猫……	44元
26合1	025	樱桃小子、超级者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀……	34元
27合1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女……	34元
28合1	027	龙珠Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34元
35合1	031	射击泡泡龙、忍者激龟3、最后包泡泡龙、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34元
36合1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34元
37合1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙……	34元
38合1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大者二星际终结者……	83元
45合1	044	冒险岛2、玛莉N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟……	30元
24合1	039	幽游白书4、蜡笔小新4、上海、撞砖、方块、踩地雷8……	30元
32合1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人……	30元
40合1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番……	30元
22合1	043	金钢战士3、魂斗罗6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块……	30元
12合1	A01	勇者斗恶龙,玛莉2,陆海空大战略2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙吞3中文版,太空4中文版,音速,N64玛莉	158元
13合1	A02	口袋药,口袋青,口袋绿,口袋黄,大富翁,口袋情人2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空4中文,第四次机器人中文,侏罗纪3中文等	158元
37合1	A03	格斗学园,陆海空大战略,时空未来大冒险,坏玛莉2,口袋黄,格斗96,三国中文,洛克人3,美少女战士,幽游白书4,剑勇传说,妖精物语等	158元
24合1	A04	萨尔达传说DX,英雄骑士传,口袋黄,96格斗,时空飞越大冒险,陆海空大战略2,格斗学园,龙珠Z,篮球飞人(全国之冠)兔宝宝,菲力猫等	158元
12合1	A05	口袋红,口袋绿,口袋黄,新机器人大战中文版,杰克DJ(狂热节拍),游戏王,三国中文版,第二次中文版,太空中文版,格斗96,饿狼3(彩卡)	158元
30合1	A06	萨尔达传说DX,口袋黄,新轰炸超人,蚂蚁雄兵,恐龙战士,古文明探险,猫抓小鸡,98极速快感,青蛙王子,格斗96,天使之翼,恶魔城3等	158元
26合1	A07	侍魂3,格斗96,世界英雄,95格斗,饿狼传说,英雄榜,斗神传,洛克人,龙珠Z,幽游白书4,篮球飞人,天使之翼,魂斗罗2,龟3,四驱车等	143元
38合1	A08	陆海空大战略,玛莉2,勇者斗恶龙,格斗96,……(无重复)	118元
13合1	A09	麻雀勇者战记,太空4中文,英雄骑士,陆海空大战略,新轰炸超人,超级大金钢,98极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,保龄球等	103元
25合1	A10	玛莉2,勇者斗恶龙……(25个无重节目)	98元
20合1	A11	口袋红,口袋绿,口袋黄,口袋青,信长野望,大战略,SD战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克HQ赛车,蜡笔小新4,樱桃小丸子,小叮当,冒险2等	98元
10合1	A12	口袋红,月影村,第二次机器人,洛克人5,格斗96,圣剑传说,太空3代,沙尔达传说,三国中文,魔法骑士传2	93元
12合1	A13	大金钢3,口袋青,大盗伍2,恶魔城3,洛克人5,96格斗,樱桃小丸子,太空3,玛莉名作2,三国中文,魔法骑士传2,骑士物语	93元
10合1	A14	96格斗,口袋青,月影村,口袋轰炸人4,勇者历险,第二次机器人,沙尔达,圣剑传说,大金钢3,隐忍传说	93元
10合1	A15	陆海空大战略,司令官月面之战,口袋好,月影村,三二四驱,吞食,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模式战	93元
10合1	A16	96格斗,大贝兽,怪兽大竞走,司令官月面之战,头文字D外传,阿佛列鸡,物场物语,陆海空,98海战复活记	93元
20合1	A17	亚特兰大,96格斗,FIFA97,NBA96,篮球飞人2,世界杯足球,11项运动赛,高尔夫,弹平,冰上曲棍球,机车大赛,摔角,花式撞球,(无重复)	88元
12合1	A18	侍魂3,格斗96,NBA96,FIFA97,热血高校,热血足球,热血弹平,热血新记录,热血行进曲,热血排球,热血曲棍球	88元
10合1	A19	侍魂3,96格斗,饿狼2,快打旋风2,英雄榜2,幽白4,龟3,蜡笔小新4,音速5,美少女R	82元
18合1	A20	太空战士四代(中),黄色口袋怪兽(彩),第二次,蓝色口袋,超级玛莉(彩),三国志(中)｜可同时记忆｜	85元
9合1	A21	口袋黄,96格斗,音速5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯,炸弹杰克,热恋四驱	73元
14合1	A22	第二次中文版,三国中文,吞3中文,口袋情人,轰炸人3,超级大事业,打蟑螂,机器人外传	73元
6合1	A23	口袋黄,太空中文,魂斗罗6,N64玛莉,冒险岛2,龟3	73元
12合1	A24	玛莉2,玛莉1,玛莉兄弟2,玛莉兄弟1,玛莉大集合2,玛莉大集合1,玛莉N64,玛莉女孩,超级大金钢3,格斗96,俄罗斯方块	68元
11合1	A25	吞食中文,口袋绿,恶魔城3,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,役满,坦克,俄罗	62元
22合1	A26	98世界杯,花木兰,泡泡龙3,小叮当,N64玛莉,唐老鸭,米老鼠,恶魔城,玛莉(Ⅲ)	45元
19合1	A27	96格斗,饿狼3,花木兰,飞龙传,樱桃小丸子,魂斗罗,无敌超人,机车,扑克	45元
16合1	A28	96、95格斗,饿狼传说3,快打旋风	45元
24合1	A29	96格斗,快打旋涡,音速5,蜡笔小新,叮当2,雪人兄弟,米奇老鼠,玛莉,麻将	45元
30合1	A30	饿狼3,音速5,快打英雄,恶魔城2,洛克人3,90坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语	45元
32合1	A31	96格斗,双截龙2,天使之翼,叮当2,音速5,冒险岛3,打地鼠,精灵2,魂斗罗6,企鹅推蛋,子熊物语,仓库番2,网球,玛莉医生,扑克小子等	45元
17合1	A32	96格斗,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新记录,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块	45元
20合1	A33	泡泡龙3,洛克人1、2、3、4、5代。役满,玛莉网球,智慧方块……	45元
26合1	A34	96格斗,侏罗纪3,泡泡龙3,龟3,超级玛莉兄弟4,彩虹岛,双截龙/兔宝宝/菲力猫,玛莉医生,太空入侵者/越野机车赛/智慧方块	45元
25合1	A35	96、95格斗,饿狼传说3,音速5/超级玛莉兄弟4,打击方块/南北拳,俄罗斯方块,网球玛莉女孩,玛莉医生,高高坦克	45元
120合1	A36	兔宝宝,饿狼3,96格斗,侏罗纪3,NBA篮球,世界杯足球/双截龙3,智慧方块,打砖块,仓库番2/坦克	45元
10合1	A37	96格斗,双截龙2,双截龙1,双截龙3,洛克人1、2、3,魂斗罗1、2,热血硬派	42元
9合1	A38	96格斗,95格斗,饿狼3,悟空飞翔传,冒险岛2,玛莉医生,打砖块,坦克,强大D	42元
8合1	A39	96格斗,98世界杯,洛克人,轰炸队3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98极速赛车	42元

广 告

北京腾达游戏【邮购价目】

向天下关族们的挚友!

GB 单卡 名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略 II	29 元	蚯蚓战士	25 元	玩具总动员	24 元	第二次机器人大战	30 元	国际象棋	24 元	美人鱼	18 元
口袋恋爱	29 元	98FIFA	30 元	三国志	20 元	汤姆猫	25 元	电车	23 元	冒险岛	18 元
魂斗罗	24 元	月球大战略	24 元	世界英雄 JET	24 元	蜡笔小新	25 元	异形 III	24 元	玛利 II	18 元
吞食天地	21 元	怒之要塞	24 元	狮子王	24 元	杀人事件	25 元	上尉密令	24 元	叮当	18 元
饿狼 II	24 元	实况足球	38 元	泡泡龙	24 元	沙漠风暴	24 元	克星兄弟	24 元	暗黑封印	30 元
FI 赛车	24 元	4 驱小子 I、II	各 24 元	怪鸭历险记	24 元	花木兰(新)	24 元	美少女战士	24 元	悟空	25 元
破坏玛莉	24 元	忍者龙剑传	24 元	真实慌言	24 元	音速 6 代	25 元	97 格斗王	70 元	荣光足球	30 元
风来西林	29 元	战斗原始人	24 元	大盗伍佑卫门	24 元	爆钓烈传翔	38 元	世界英雄 JET	25 元	猫和老鼠	18 元
炸弹人	24 元	龙珠 Z	24 元	忍者神龟	25 元	帮尼兔	25 元	国盗物语	24 元	头文字 D	30 元
魂斗罗	24 元	丛林王子	24 元	美国赛车	25 元	亚历兄弟	24 元	太空战士 IV(中)	40 元	篮球飞人	24 元
双截龙	24 元	阿拉丁	24 元	大金刚 3 代	24 元	迷你机器人	30 元	兔宝宝 II	18 元	真人快打 II	18 元
动物乐园	39 元	街头霸王 III	24 元	菲乐猫	25 元	口袋(紫)	63 元	朱罗纪 III	24 元	95 格斗王	18 元
太空战斗	39 元	七喜小子	24 元	口袋(红、青、绿)	各 23 元	98 海战	29 元	机械战警 III	24 元	大富翁	42 元
饿狼 RB II、III	各 24 元	洛克人 5 代	24 元	超魔神 I	28 元	幽幽白书	24 元	蝙蝠侠 II	24 元	玛莉 2 代	25 元
96 格斗	18 元	X 超人	24 元	昆虫博士	45 元	未来战士	24 元	J 联盟足球	30 元		
斩红郎	24 元	牧场物语	30 元	天外魔境	40 元	新炸弹人	29 元	R 刑事	24 元		
		卡比之星	25 元	狮子王	22 元	蝙蝠侠 2	21 元	实况足球	21 元		
		美少女	21 元	冒险岛 III	23 元	上尉密合	21 元	钓鱼先生	30 元		

GB 彩色单卡

萨尔达传说	45	游戏王	40	大猩猩	50	魔法气泡	49	天使	55	口袋妖怪皮卡丘	31	芭芘娃娃	45 元
美女与野兽	58	洛克人 8 代	30	未来编	50	情书	42	恶魔	55	98 实况胜利 11 人	50 元	女神转生 II	40 元
玛莉陆代 53		罗德岛战记	47	口袋 6 代	40	保龄球	47	大贝兽 II	55	泡泡龙 4	45 元	拉力赛车	47 元
虫虫危机	42	矿王	45	小黄雀	40	荒原大镖客	43	叮当赛车	40	孤岛冒险者	50 元	信长野望	48 元
星际终结者	40	影武忍	45	老鼠王	40	女神	50	坏玛莉(彩)	45	人狼泰山	70 元	皮卡丘弹珠台	40 元
猫侍(彩)	30	钓鱼	45	兔宝宝	40	音乐 DJ	50	心跳 I	70	动物园	70 元		
真人快打四代	49	麻雀王	45	疯狂兔宝宝	40	99NBA	55	心跳 II	78	口袋怪物大竞技	38 元		
格斗王	45	炸弹王	45	大盗伍佑卫门	50	黄金鼠	43	勇者斗恶龙	50	学级王	53 元		

以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38 元	悟空外传(中文)	42 元	光明十字军	60 元	众神遗产(中文)	42 元	太阁立志传(中文)	90 元
	太空战士(中文)	42 元	新超级大战	50 元	织田信长(中文)	55 元	亚瑟(中文)	42 元	皇帝财宝(中文)	65 元
	封神榜(中文)	42 元	信长霸王传(中文)	42 元	风中奇缘	43 元	中文三国 V(中文)	42 元	阿 Q 连环炮(中文)	104 元
	大富翁(中文)	42 元	古代封印	36 元	沙丘	17 元	吞食天地(中文)	42 元	大富豪(新)	70 元
	三国 III(中文)	42 元	太平记	40 元	忍者武雷传说	60 元	光之继承者	65 元	爆笑三国志 RPG(中)	80 元
	水浒传(中文)	40 元	光明与黑暗(中文)	45 元	梦幻模拟战 II(中文)	42 元	SLG 恐龙兄弟	26 元	三国四代	45 元
动作类	格斗四人组 III(24M)	30 元	音速 4 代	23 元	漫画地带	23 元	七喜小子	40 元	蚯蚓战士 II	36 元
	格斗四人组 II	23 元	狮子王	28 元	战斧 I	14 元	蝙蝠侠与罗宾	24 元	杨家将	45 元
	格斗三人组	15 元	丛林日记	33 元	战斧 II	14 元	水浒风云录	80 元	复仇者	24 元
	音速 II	18 元	丛林 II	26 元	战斧 III	17 元	侏罗纪公园 III	38 元	侏罗纪公园	24 元
	音速 III	24 元	忍 I	15 元	X 超人 II	24 元	外星战将	14 元	北斗之拳	15 元
	音速 5 代	37 元	忍 II	20 元	雌雄武士	15 元	玩具总动员	37 元		
格斗类	真·侍魂	28 元	幽白 II	32 元	VR 战士 2	38 元	粒子斗士(3D 格斗)	50 元	饿狼 II	34 元
	侍魂	33 元	16 人街霸	85 元	龙虎拳	23 元	98 格斗王(新卡)	40 元	铁 III	45 元
	七龙珠	20 元	豪血寺一族	32 元	世界英雄	38 元	七龙珠超武斗传完结篇(格斗新卡)	80 元	魂之利刃	60 元
	12 人街霸(16M)	26 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	24 元			12 人街霸(24M)	65 元
射击类	空牙	17 元	异形战士	30 元	雷电传说	16 元	飞狼战机	15 元	沙漠风暴 III	24 元
	真实谎言	26 元	骷髅行动组	50 元	大坦克	20 元	机械战警四	27 元	原子战(3D)新卡	75 元
	越空狂龙	34 元	火枪英雄	18 元	大旋风	15 元	战场之狼	22 元		
	魂斗罗	28 元	鲛鲛鲛	16 元	毁灭警官	27 元	洛克人	33 元	台球传奇	17 元
体育类	疯狂赛车 V(新)	27 元	摩纳哥赛车	23 元	98FIFA	38 元	99FIFA(新)	30 元	麻将 II97	58 元
	顶级赛车	26 元	98NBA	38 元	实况足球 II	24 元	篮球飞人	25 元	麻将 III98	52 元
文字类合卡	三国 I(中文)	38 元	F22	26 元	三国列传(中)+悟空外传(中)	70 元	吞食天地 II(中)+三国志 V(中)	70 元	三国 V(中)+封神榜(中)	70 元
	圣骑士	45 元	模拟公园	30 元	吞食天地(中)+梦 II(中)	70 元	太空战士(中)+三国 4(中)	70 元	吞食天地 II(中)+水浒传(中)	70 元
	A 列车	28 元	F117	26 元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	70 元	大富翁(中)+悟空外传(中)	70 元		

MD 廉价卡 名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
格斗英雄	25	快打拳头	15	时空战士	15	冲破火网	15	机器战警	15
足球小将	15	未来小子	15	007	15	摇滚赛车	25	兵器之王	15
恶灵之城	15	机动双警	15	热血足球	15	米老鼠 II 代	15	神奇男孩	15
忍者龟	25	唐老鸭	15	超音鼠	15	大海战	15	死亡游戏	15
海豚	23	骷髅城记	15	四天明王	15	DJ 男孩	15		

以上 MD 卡邮费每盘 6 元,2 盘 8 元,以后每增加一盘增加 2 元邮费。

另:超任带节目一级软盘每张 2 元,30 张起邮,邮费 15 元。

游戏机配件类

种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
PS 记忆卡全 IC	25、35、60、80(组)	8 元	SS 记忆卡(原)	155 元	8 元	好日格斗手柄	25 元	8 元	DC 振动器	248 元	10 元
	80、140(原)		SS 四合 1 卡	125 元	8 元	PS 组装手柄	13 元	8 元	DC 原装手柄	248 元	10 元
厚对厚对打线	15 元	8 元	PS 振动手柄(原)	120 元	10 元	PS VCD 解码器	230 元	20 元	PS 制转	38 元	8 元
厚对薄,薄对薄	15 元	8 元	PS 普通手柄(原)	60 元	8 元	DC 记忆卡	248 元	10 元	SS 组装手柄	15 元	8 元
放大镜(薄)(厚)	20 元	8 元	PS、SS 双用大摇杆(原)	135 元	10 元	MD 6 键手柄	10 元	8 元	PS 中文金手指卡	37 元	8 元
GB 摇杆(薄)(厚)	10 元	8 元	PS 格斗振动手柄	100 元	8 元	PS、SS、N64、DC 通用制转	135 元	8 元	MD 视频盒	15 元	8 元
GB 电源(薄)(厚)	15 元	8 元	PS、SS 金手指大全(32 开	135 元	免邮费	方向盘 PS、SS、N64	250 元	20 元	RF 线	10 元	8 元
SS 飞行大摇杆(原)	155 元	5 元	PS 格斗记忆手柄	70 元	[illegible] 元	方向盘(振)PS、SS、N64	280 元	20 元	N64 记忆卡	80 元	8 元
SS 加速卡(原)	130 元	8 元	PS 格斗手柄	35 元	8 元	PS 鼠标	45 元	8 元	N64 振动器	120 元	10 元
SS 加速卡(组)	45 元	8 元	PS 大摇杆(原)	135 元	[illegible] 元	PS 分插	120 元	15 元	N64 透明手柄	180 元	10 元
SS 手柄(原)透明	90 元	8 元	SS、PS 双用振动枪	60 元	8 元	PS 组装手柄(振动)	85 元	8 元	SS 制转	60 元	8 元
SS 3D 手柄(原)	125 元	8 元	PS 振动脚踏板(枪)	80 元	8 元	PS 记忆卡 30 区	45 元	8 元	220-110 V 电源	20 元	8 元
SS 记忆手柄	100 元	8 元	PS 枪(南梦宫原装)	230 元	10 元	PS 记忆卡 120 区	65 元	8 元	SS、PS、N64 三用大摇杆(原)	190 元	20 元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010-63153732　　联系人:杨诺宾　　邮编:100050

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



沈阳小陆游戏机专营店（家用游戏机批发中心）

★15 寸 NEC 彩监，九成新、高清晰，N－P 双制，可接收电视节目，也可接电脑，需 RGB 及 AV 端子接口，也可接**各种游戏机**，售价 750 元，**含邮费**。不可看电视售 550 元，邮费 80 元。

动画片（银）

名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
新世纪 EVA	13CD	130	高达 0080	3CD	30	琥珀之追击	1CD	10	高达 0080	13CD	130
新世纪 EVA	4CD	40	樱大战 1－4 集	2CD	20	风的名字是……	2CD	20	爆[illegible]一族	2CD	20
世界末日	2CD	20	A 子计划	2CD	20	洛克人	4CD	40	真三一万能侠	6CD	60
饿沙罗鬼	3CD	30	魔法少女砂砂美	2CD	20	银河英雄传说	6CD	60	天地无用	8CD	80
X－战记	2CD	20	机动战舰（[illegible]）	13CD	130	我的爱神	3CD	30	爆烈时空	9CD	90
3×3 只眼 Ⅰ	4CD	40	幽灵公主	2CD	20	超时空 PLUS（加强版）	4CD	40	钢铁神兵	7CD	70
3×3 只眼 Ⅱ之圣魔传说	3CD	30	太空战士Ⅶ	1CD	10	LAIN（铃音）	5CD	50	口袋妖怪	1CD	10
青之 6 号	2CD	20	心跳回忆 OVA	1CD	10	高达 08 MS 小队	6CD	60	圣魔战记	1CD	10
冒险少女－娜汀亚	2CD	20	接触（大学篇）	2CD	20	城市猎人之海滩之战	1CD	10	[illegible]风传奇	5CD	50
王立宇宙军	2CD	20	彼男彼女的故事	2CD	30	百万黄金阴谋	1CD	10	破邪之星	3CD	30
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	90	兽兵卫忍风贴	2CD	20	真女神转生	1CD	10	金田一	2CD/1CD	20/10
超时空之可有记起爱	2CD	20	攻壳机动队	2CD	20	孔雀王	3CD	30	星界之纹章	1CD	10
超时空要塞 Ⅱ	3CD	30	柯南之两次杀人事件	2CD	20	城市猎人之便衣女警	2CD	20	学园侦探团	2CD	20
电影少女	3CD	30	魔鬼天使特警	3CD	30	爱与宿命连发枪	2CD	20	吸血姬美夕	2CD	20
浪漫剑心（剧场版）	2CD	20	斗神传	2CD	20	99 版寒羽良之末日	2CD	20	罗德岛战记 OVA	6CD	60
浪客剑心之追忆篇	3CD	30	街霸 Ⅱ	2CD	20	毕业	4CD	40	柯南引爆摩天大楼	2CD	20
98 格斗王	1CD	10	魔装机神	1CD	10	学园幽灵	6CD	60	风之谷	2CD	20
飞天红猪侠	2CD	20	银河少女警察	3CD	30	DNA²	5CD	50	婚纱小天使	4CD	40
高达 W	17CD	170	勇者斗恶龙	10CD	100	青空少女战队	2CD	20	火魅子传	2CD	10
高达 W 之无尽的华尔兹	1CD	10	魔术士奥芬	4CD	40	水晶国传说	2CD	20	GS 美神	1CD	10
高达 F91	2CD	20	七都市物语	1CD	10	特搜机动队	3CD	30	烈火之拳	14CD	140
高达之逆袭夏亚	2CD	20	临时别动队	2CD	20	宇宙海贼	2CD	20	W－杀人课	2CD	20
高达 08MS 小队（剧场版）	1CD	20	3 个猎人－候补者们	1CD	10	海贼王	1CD	10	Z 高达	17CD	170
高达 0079	6CD	60	新世纪 GPX	2CD	20	风魔小次郎	3CD	30	V 高达	6CD	60
高达 0083	2CD	20	魔法骑士（剧场版）	2CD	20	力古斯托宇宙战记	6CD	60	高达 W	1CD	10

动画片（金）

名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
圣子到	12CD	180	魔法王最终魔法大战	1CD	15	魔剑美神	2CD	30	毕业～圣罗 V	1CD	15
妖子－驱魔猎人	4CD	60	樱花 1－4 集	3CD	45	相聚一刻（完结篇）	1CD	15	电影少女	3CD	45
飞龙战士	1CD	15	高达 Z	17CD	255	超魔神英雄传	4CD	60	万能文化猫娘	3CD	45
JOJO 奇妙冒险	3CD	45	高达 ZZ	16CD	240	魔法提琴手（剧场版）	1CD	15	高达 08 MS 小队	7CD	105
光明战士	2CD	30	高达 X	17CD	255	冒险少女	2CD	30	碧奇魂（电影版）	1CD	15
新同居时代	2CD	30	G 高达	17CD	255	再生侠	2CD	30	学园侦探团	7CD	105
地狱先生	1CD	15	高达 W	17CD	255	宫崎峻歌集篇	1CD	15	X－战记	2CD	30
不可思议游戏	10CD	150	0079	8CD	120	无限地带 23	4CD	60	金田一少年事件簿	2CD	30
超人学园	2CD	30	0083	6CD	90	北斗之拳（剧场版）	2CD	30	梦幻街少女	2CD	30
圣斗士星矢	5CD	75	天空战记	4CD	60	强殖装甲	1CD	15	幽灵公主	2CD	30
圣斗士之真红少年	2CD	30	浪客剑心	10CD	150	强殖装甲	3CD	45	风之谷	2CD	30
饿狼传说	4CD	60	罗德岛战记	6CD	90	众神之黄昏	1CD	15	千年女王	2CD	30
饿狼传说（剧场版）	2CD	30	足球小将	5CD	75	五星物语	1CD	15	真女神转生	2CD	30
烈焰	2CD	30	灌篮高手	51CD	765	孔雀王 2	3CD	45	吸血姬美夕	2CD	30
橙路（剧场版）	2CD	30	战场之回忆	4CD	60	魔法阵都市	2CD	30	八云立	1CD	15
橙路（TV 版）	24CD	360	听到涛声	1CD	15	无责任舰长	3CD	45	橙路——想回到那一天	2CD	30
暗黑破坏神	3CD	45	生化危机	1CD	15	SD 高达	2CD	30	福星小子之圣水奇缘	2CD	30
天空之城	2CD	30	飞越颠峰	3CD	45	铳梦	1CD	15	亚里安	2CD	30
DNA2	5CD	75	超时空要塞 D7	4CD	60	侍魂 之破天[illegible]之章	1CD	15	超兽机神	2CD	30
97 拳王	2CD	30	龙骑士战士	6CD	90	美少女战士（剧场版）	1CD	15	蜡笔小新	2CD	30
98 拳王	2CD	30	超时空要塞 MTV	1CD	15	幽游白书（剧场版）	2CD	30	V 高达	17CD	255
甲龙传说	1CD	15	魔剑美神（剧场版）	1CD	15	百变狸猫	2CD	30	小倩	2CD	30

日剧（银）

名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
同一屋檐下	13CD	130	沙滩小子	12CD	120	麻辣老师	12CD	120	心跳回忆	2CD	30
世纪末之诗	12CD	120	一吻定情	12CD	120	邂逅	12CD	120	织田信长	2CD	30
星之金币 Ⅱ	14CD	140	男人 35	11CD	110	未成年	11CD	110	金田一上海人鱼传说	2CD	20
茶傻四姐弟	11CD	110	兄弟	12CD	120	高校教师	11CD	110	寄生前夜	2CD	30
自从遇见你	13CD	130	恋爱季节	12CD	120	新恋爱世纪	11CD	110	三姐妹侦探团	10CD	100
猎艳男孩	12CD	120	新悠长假期	11CD	110	101 次求婚	12CD	120	失乐园	13CD	130
最后之恋	11CD	110	午夜幽灵	12CD	120	鬼之栖家	12CD	120			

日剧（金）

名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
东京爱情故事	11CD	165	织田信长	2CD	30	星之金币 Ⅰ	12CD	180	爱情白皮书	11CD	165
跟我说爱我	11CD	165	单身贵族	10CD	150	星之金币 Ⅱ	14CD	210	心跳回忆	2CD	30
邂逅	12CD	180	同一屋檐下 Ⅰ	12CD	180	金田－少年事件簿	9CD	135	东京仙履奇缘	11CD	165
恋爱不用急	1CD	15	同一屋檐下 Ⅱ	13CD	195	恋爱世纪	11CD	165	偶像奶咪	12CD	180

音乐 CD（银）

名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
机器人大战 F 完结篇	1CD	10	银河英雄传说	1CD	15	海底两万里	1CD	15	机动战舰（剧场版）	1CD	15
新世纪 EVA	1CD	10	罗德岛战记	3CD	45	久石让作品集	1CD	15	女神事务所	1CD	15
心跳回忆—藤崎诗织	1CD	10	太空战士Ⅶ	4CD&1CD	60&15	圣斗士星矢	1CD	15	魔法骑士雷亚斯	1CD	15
机动战士高达	1CD	10	万能文化猫娘	1CD	15	乱马 1/2	1CD	15	不可思议游戏之青龙逆袭[illegible]	1CD	15
罗德岛战记	1CD	10	新世纪 EVA	1CD	15	'96 卡通精选	1CD	15	城市猎人精选辑	1CD	15
樱大战	1CD	10	男儿当入樽	1CD	15	中华一番	1CD	15	幽游白书	1CD	15
浪客剑心	1CD	10	'98 格斗王	1CD	15	神秘世界音乐篇	1CD	15	3×3 EYES 之圣魔传说	1CD	15
97 卡通精选	1CD	15	花样少年	1CD	15	超时空 7 实况演唱会	1CD	15	宫崎峻的卡通世界	1CD	15
新世纪 GPX	1CD	15	美少女战士圣诞歌	1CD	15	幽游白书—～歌唱大集合	1CD	15	太空战士Ⅶ	4CD	60
天空之城	1CD	15	日本卡通主题曲精选	1CD	15	电影少女/原声集	1CD	15	吸血姬美夕	1CD	15
橙路	1CD	15	英雄骑士传	1CD	15	宫崎峻歌集精选	1CD	15	福星小子	1CD	15

好消息 凡在我店购碟一次购 8 张以上，或曾在我店邮购过的玩友，均享受碟片的优惠价：金碟 13 元/张，银碟 8 元/张，邮费一律 15 元。

邮购注意事项

①请在邮局汇款，写清详细地址，在附言栏注明所购 VCD 名称，多写几个备选节目。

②汇款 25 日仍未收到物品请来电查询。

③邮购的玩友请在所选购的 VCD 金额外加邮费，计算方法 20 片以内 15 元，每增加 1－10 片加 5 元。

④凡汇款我店未收到包裹的玩友请电询。

总店地址（汇款）：沈阳市铁西区南八中路 78 号　**收款人（联络人）**：陆红[illegible]

分店：五爱市场东区电器 745 档口，联系人：陆先生　**电话**：13604053332

特约经销店：

沈阳[illegible]游戏店　地址：皇姑区黄河南大街 64 甲 2　联系人：周宇 电话：86246688

吉林市梦天堂游戏店　地址：吉林市河南街 146 号，东北电影院楼下　联系人：田舒文　电话：013804415992

邮政编码：110023　**邮购联络人**：张小姐 陆先生

电话（传真）：024－25850632（8:00－20:00）024－25846204（21:00－22:00）

乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车，沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

北京玮琦游戏

特大喜讯

所有商品价格下降
GB 卡免收邮费

精选彩色 GB 合卡

编号	所含游戏名称	价格
AG501	96 格斗王、幽游白书、愁武男孩、成龙功夫、绝对无[illegible]	38 元
AG502	恶魔城Ⅱ、[illegible]党之谜、三国志(中文)、创世纪外传、沙特传说	38 元
AG503	街霸Ⅱ、七龙珠、中国功夫、恶魔城、SD 战国传	38 元
AG504	98 FIFA 足球、热血高校、热血硬派、冒险岛Ⅱ、街头赛车	38 元
AG506	98 FIFA 足球、克里兄弟、天使老人、小叮当、[illegible]精灵	38 元
AG701	玛莉Ⅵ 坏玛莉奥、玛莉Ⅳ、玛莉医生、水管玛莉、玛莉网球、擅码玛莉	38 元
AG702	98 FIFA 足球、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄球	38 元
AG801	三国英杰传(中文)、三国志(中文)、口袋妖怪Ⅱ、恐龙蛋、太空战士、信长野望、骑士物语	88 元
AG802	玛莉Ⅵ、迷你四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生、太空战士、信长野望、大战略、隐忍者	88 元
AG1101	太空战士Ⅳ(中文)、吞食天地(中文)、三国志(中文)、名侦探柯南Ⅱ、大战略、第 2 次机器人大战、[illegible]长野望、鬼神降临	125 元
AG901	96 格斗王、洛克人 1,2,3,4,5 代、玛莉[illegible]、玛莉兄弟、水管玛莉、玛莉医生	45 元
25 合 1 彩卡	坏玛莉Ⅱ,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻将,挖金,四川海里,打砖块,世界保龄球,太空侵略者,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库[illegible]Ⅱ,平安京怪兽,上海,[illegible]车,空手道,企鹅,除虫等	105 元
13 合 1 彩卡	麻雀勇者战记,太空战士四(中文),[illegible]骑士传,陆海空大战略,新[illegible]人,超级大金刚,98 极速快感,青蛙王子,口袋[illegible]色龙,俄罗斯方块,保龄球等	105 元
15 合 1	幽游白书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉兄弟,役满,玛莉医生,擅砖,方块,越野,流动方块,上[illegible]麻将等	40 元
19 合 1	侍魂Ⅱ,97FIFA 足球,F-15 战机,世界杯,饿狼Ⅱ,玛莉役满,擅砖等	40 元
18 合 1	侍魂Ⅱ,玛莉Ⅳ,隐忍 5,第一次,玛莉兄弟,超斗士,[illegible],擅砖,方块	40 元
14 合 1A	大金钢 2,第二次机器人大战,金货玛莉 2,玛莉 J.J 联盟,三国(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生Ⅱ等	105 元
14 合 1B	第二次中文,吞食天地Ⅱ(中文),口袋青,新轰炸超人,口袋情人 2 代,超级大事件,打[illegible],机器人大战外传,迷你四驱车,金太郎传说,除虫大战,迷你猪,打地鼠	105 元
20 合 1 球	亚特兰大,96 格斗,97FIFA,96NBA,蓝球飞人Ⅱ,世界杯,十一项运动,高尔夫,弹平球,冰上曲棍球,机车大赛,明星[illegible],花式台球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫球,个人网球公开赛,[illegible]球等	90 元
43 合 1 彩卡	大[illegible]党出击(大盗伍Ⅱ),骑士传,98 格斗学院,玛莉兄弟,66 弹子台,割线,[illegible]魔城,新食鬼,无敌战士,新罗门俱乐部,小精灵,超级坦克等	105 元
26 合 1 彩卡	玛莉Ⅱ,玛莉大合集,丛林勇士,俄罗斯方块,挖金,四川省,打砖块,玛[illegible]医生,保龄球,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番,上海,平安夜,怪兽,机车大赛,炸弹杰克,企鹅,坦克,打地鼠	105 元
16 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,快打旋风等	48 元
22 合 1	96 格斗,95 格斗,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,智商 18,逃狱金钢,坦克,智慧方块	48 元
24 合 1	96 格斗,快打旋风,音速 5,蜡笔 6,小叮当 2,雪人兄弟,米奇老鼠,麻将,智慧方块等	48 元
30 合 1	饿[illegible](特别版),音速 5,快打旋风,恶魔块 2 代,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,保龄球,杰克炸弹人,矿王,俄罗斯方块,[illegible],新食鬼,妖精物语等	48 元
32 合 1A(彩卡)	96 格斗,双截龙 2,天使之翼,小叮当 2,音速 5,冒险岛 3,打地鼠,[illegible]精灵,魂斗罗 6,企鹅,仓库[illegible] 2,平安夜怪兽,网球,玛莉医生,扑克等	48 元
32 合 1B(彩卡)	96 格斗,热血进行曲,热血新世界,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块,平安夜怪兽,[illegible]等	48 元
JPS-012	口袋怪物(红、绿、[illegible]、黄),口袋大[illegible],口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机械人大战(中),侏[illegible]纪(中),天外[illegible]境Ⅱ(彩卡)	185 元
19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士Ⅲ([illegible]卡)	85 元
10 合 1E	口袋妖怪,风来西林,第一次机器人大战,洛克人Ⅴ,魔法骑士,96 格斗 5,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	105 元
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅱ,隐忍传说	115 元
14VT205	RB [illegible],吞食天地,小叮当赛车,音速 V,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,[illegible]老鼠热恋四驱车	60 元
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	80 元
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鹤Ⅱ,大怪兽,音速小子Ⅴ,猫捉老鼠,兔宝宝	60 元
11DB996	RB [illegible],96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	70 元
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁[illegible]血	80 元
20 合 1	洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 4,洛克人 5,泡泡龙 3,役满,玛莉医生,智慧方块等	48 元
26 合 1	96 格斗王,侏罗纪Ⅱ,[illegible] 3,超级玛莉兄[illegible] 4,彩虹岛,双[illegible]Ⅱ,兔宝宝,泰力猫,玛莉医生,太空人侵者,越野机车赛,智慧方块等	48 元
25 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,音速 5,[illegible]玛莉兄弟,打击方块,南北[illegible],俄罗斯方块,网球,90 坦克,玛莉医生,玛莉女孩等	48 元
120 合 1	饿狼,96 格斗,侏[illegible]纪 2 代,NBA [illegible]球,汤尼兔宝宝,世界杯,[illegible]龙Ⅱ,智慧方块,打砖块,仓库[illegible],坦[illegible],格斗快打,热血足球等	48 元
TD-052	口袋黄,狸狸拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大代,泡泡龙,仓库番,大小土等	115 元
TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
智慧Ⅲ代	口袋黄,太空Ⅳ(中),口袋红,吞食(中),三国志(中),96 格斗,天外Ⅱ,黑[illegible]斯,钓鱼王	90 元
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,泰力猫,[illegible]球,自由搏击,米老鼠	50 元
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中器英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	45 元
8A08	真人快打Ⅱ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,者龟Ⅱ,达菲鸭,虎鹤	50 元
9 合 1	太空战士(中),三国志(中),天外[illegible]镜,超[illegible],信长野望,大战略Ⅱ,网球,炸弹	80 元
口袋 10 合 1	口袋红绿青,第四次,太空Ⅳ,信长,玛莉医生,坦克	85 元
18 合 1	第二次(中),太空战士 4(中),三国志(中),超级玛莉,明星蓝球扑克,[illegible]专家,坦克大战,网球,泡泡龙,宝石传说,扑克小子麻雀	90 元
9 合 1	口袋黄,三国志(中),新机器人大战,创世纪外传,天外,明星桌球明星,[illegible]球,明星网球,明星棋王等	85 元
37 合 1 彩卡	格斗学园,陆海空大战略,玛莉 2,口袋黄,96 格斗,三国(中文),热血足球,[illegible]龙Ⅱ,[illegible]游白书 4,时空未来篇,洛克人 3,美少女 R,剑勇传说,音速 5,妖精物语,雪人兄弟,平安京怪兽,玛莉医生	175 元
38 合 1 彩卡	陆海空大战略 2,坏玛莉 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块 OK,组合方块,96 格斗,小叮当,[illegible]小新 4,超级玛莉兄弟,鳄鱼先生,妖精物语,恶魔城钻石大盗,汉堡,大鱼吃惊小鱼,所罗门之谜,[illegible],超级挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,网球等	125 元
DC-066	轰炸超人大冒险,口袋彩包,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全[illegible]卡)	105 元
6474C	RB 饿狼,洛克人 J,冒险岛 3,蜡笔小新,美少女战士,柯拿米[illegible],唐老鸭Ⅱ,小叮当,赛车,四川省,俄罗斯	45 元
A1201(全彩)	勇者斗恶龙(彩),坏玛莉兄弟Ⅱ代,[illegible]尔达传说(彩),口袋怪兽全[illegible]([illegible]),海陆空大战(彩),么[illegible]贼王([illegible]),首都高车(彩),口袋怪兽Ⅱ(青),三国志Ⅱ(中文),吞食天地Ⅱ(中),太空战车(中),第二次(中)	178 元
BJ1010(IS)	勇者斗恶龙 6 代([illegible]),坏玛莉奥 2(4 极),怪兽战士最强决定战([illegible]),女神转生传(彩),[illegible]尔达传说([illegible]),口袋怪兽[illegible]集([illegible]),海陆空大战(彩),[illegible]战记(彩),首都赛车(彩),龙的传人([illegible]),泡泡龙 3 代 玛莉医生(彩),俄罗斯方块(彩),智慧弹跳球(彩),坦克大战([illegible])	178 元
A1202(全彩)	勇者斗恶龙 6(彩),怪兽最强战士(彩),天[illegible]盗贼王([illegible]),[illegible]([illegible]),口袋怪兽Ⅱ([illegible]),口袋怪兽 E(红),口袋手册,女子同级生,牧场物语,三国志(中),吞食天地Ⅱ(中),太空战士Ⅳ(中),第 2 次(中)	178 元
A1601	心跳回忆(彩),口袋妖怪 6([illegible]),口袋黄,口袋青,口袋绿,口袋红,口袋里的情人,口袋里的医生,口袋妖怪物语,口袋妖怪全[illegible]	178 元
A1701	兽骑士最强决定战([illegible]),口袋妖怪 6([illegible]),口袋黄,第 2 次(中),萨尔达传说([illegible]),小偷王天使篇([illegible]),太空战士Ⅳ(中),坏玛莉兄弟,吞食Ⅱ(中),[illegible]战记([illegible]),射击方块,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块 炸弹杰克,仓库[illegible]Ⅱ代,蜈蚣大战([illegible])	178 元
A4001	第 2 次(中),太空战士Ⅳ(中),吞食Ⅱ(中),三国志(中)	78 元
BJ5016	第 2 次机械人大战(中),三国演义(中),饿狼传说 3,炸弹俄罗斯,恶魔城 3,泡泡[illegible] 3,蜡笔小新 4,	48 元
BJ5011	热血足球,玛莉天地,玛莉医生,仓库番 2,雀四郎,九路围棋	45 元
LY-MD4	游戏王(彩),决战音乐 DJ([illegible]),口袋保龄球(彩),音速小子 6,雪人兄弟,名侦探柯南,豪华列车,形色[illegible],超级玛莉兄弟,电梯战打砖块,仓库[illegible],玛莉医生,打击石块,微仔,越野电单车,企鹅世界,水管工人 太空侵略者,网球,俄罗斯方块,扑克小子 1 代,雷霆战机,世界保龄球麻雀	108 元
LY9934	真人快打([illegible]),恐龙金刚,青蛙过街,超级挖金,炸弹杰克,智慧[illegible]球,子熊物语,企鹅世界,宝石传说,宇宙战机,打砖主块,矿王,太空侵略者	78 元
LY9933	虫虫危机,小黄雀与大野猫(彩),青[illegible]过街,蜈蚣大[illegible],恶魔城,老鼠酒店,小精灵,打砖方块,五子棋,海陆空大战,足球,智慧弹跳球,蛇王之[illegible]	78 元
LY9935	星际终结者(彩),恐龙猎人 2(彩),青蛙过街,蜈蚣大战,米老鼠三代,NBA [illegible],迷魂车,杜先生,宇[illegible]战机,炸弹杰克,仓库[illegible]Ⅱ代,射击游戏,坦克大战	78 元
LY9926	玛莉兄弟全集(彩),青蛙历险([illegible]),蜈蚣大战 9(彩),彩色打砖块([illegible]),首都高赛车(彩),玛莉医生,越野电单车,网车,太空侵略者,足球等	78 元
LY9925	大[illegible]伍佑卫门 4([illegible]),大富[illegible](彩),彩色打砖块(彩),俄罗斯方块(彩),炸弹杰克,超级挖金,越野电单车,子熊物语,网球,玛莉医生,打傻瓜	78 元
6 合 1	口袋黄,太空中文,魂斗罗 6,N64 玛莉,冒险岛 2,龟 3	80 元
10 合 1 特辑	96 格斗,双截龙 2,双截龙 1,双[illegible]龙 3,洛克人 1,2,3,魂斗罗 1,2,热血硬派	48 元
9 合 1	龙珠 2,96 格斗,95 格斗,[illegible] 3,悟空飞翔传,冒险岛 2,玛莉医生,打砖块,坦克,[illegible]大地	48 元
25 合 1PS010	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,南北拳,俄罗斯,网球	48 元
11 合 1	吞食天地(中),口袋绿,恶魔城 3,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,[illegible],坦克俄罗斯。	68 元
15 合 1QQ902	98 世界杯,96 格斗,音速 5,洛克人 3,金钢战士 2,龟 3,泡泡[illegible],玛莉兄弟,街头格斗,蜘蛛人,电梯大战,网球,打地[illegible],打击方块	48 元
6 合 1 JPS024	96 格斗,95 格斗,饿[illegible] 3,幽白 4,龟 3,忍者龙剑传	48 元
18 合 1 JPS019	冒险岛 2,[illegible]截龙 2,魂斗[illegible],雪人兄弟,龟 3,热血硬派,热血高校,忍者龙剑传,碎石战士,明星[illegible],雀四[illegible],瑰球 2,泡泡龙,米奇老鼠 5,怒之[illegible],兔宝宝,神龙传,[illegible] 2	48 元
14 合 1 JPS029	96 格斗,魂斗罗 2,忍者桃太郎,江户大百科,大[illegible] 2,樱桃小丸子,弹平[illegible],猴子大冒险,玛莉兄[illegible],俄罗斯,太空侵略者,打砖块,玛莉女孩,打击方块	48 元
11 合 1 JPS023	格斗天王 96,格斗天王 95,饿狼 3,98 四驱小子,N64 玛莉,乱马 1/2,[illegible]玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛[illegible]医生,太空侵略者,米奇老鼠	48 元
15 合 1 JPS028	格斗天王 96,幽白 3,超级魂斗[illegible],魔鬼终结者 2,法拉利赛车,[illegible]泡龙,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,四驱小子,雀太郎,N64 玛[illegible],音速 5	48 元
18 合 1 JPS025	格斗天王 96,新口袋轰炸超人,音速 5,98 四驱小子,泡泡龙 3,N64 玛莉,网球,玛莉医生,俄罗斯方块,擅砖,[illegible],空手道,[illegible]库番,坦克,扫雷[illegible],保龄球,机车,[illegible]大地	48 元
22 合 1 QQ901	98 法国足球,花木兰,泡泡龙 3,小叮当 2,N64 玛莉,唐老鸭米老鼠 5,玛莉兄弟,俄罗斯方块,挖金,坦克,玛莉医生,网球,越野[illegible]车,仓库番 2,扑[illegible]小子,空手道,打地[illegible],企[illegible],炸弹杰克,打击方块	48 元
12 合 1 勇者	勇者斗恶龙,玛莉 2,陆海空大战略 2,大[illegible],英[illegible]骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙,吞食 3 中文版,太空 4 中文版,音速 5,N64 玛莉	168 元
口袋专辑 13 合 1	口袋红,口袋青、绿、黄,大[illegible]莉,口袋情人 2,口袋[illegible]品,英雄骑士传	168 元
饿狼 30 合 1	饿狼 3,音速 5,快打英雄,恶[illegible]城 2,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,[illegible],新食鬼,妖精物语	48 元
12 合 1 游戏王彩卡	口袋红、绿、[illegible],新机器人大战中文版,杰克 DJ,[illegible]戏王,三国中文版,第二 次中文版,太空中文版,格斗 96,饿[illegible] 3	168 元
20 合 1	口袋红、绿、黄、[illegible],信长野望,大战略,SD 战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克,HQ 赛车,[illegible]小新,樱桃小丸子,小叮当,冒险 2,乱马 1/2	108 元

北京玮琦游戏



所有商品价格下降 GB 卡免收邮费

GB 特价合卡 　定价 30 元

编号	所含游戏名称
7 合 1	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、仓库 2
6 合 1	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解谜小子、南极企鹅
10 合 1	音速 5、N64 玛莉、挖金、玛莉乐园、火战车、音速旋风、南北拳、玛莉天使、俄罗斯方块等
26 合 1	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠等
23 合 1	怪兽超人、魂斗罗、机车大赛、南北拳、太空飞碟、泡泡精灵、杰克炸弹、役满、解谜、智慧方块等
28 合 1	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管玛莉、玛莉医生、役满、神奇老鼠等
22 合 1	忍者龟Ⅲ、魂斗罗、玛莉兄弟、挖金、俄罗斯方块、太空侵略者、坦克、玛莉医生、打击方块等
25 合 1	小叮当Ⅱ、恶魔城、麻将、挖金、俄罗斯方块、屠龙记、玛莉医生、太空侵略者、雷霆战机、坦克等
25 合 1A	灌篮高手、保龄球、篮球之星　口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB、赛车等
26 合 1A	樱桃小丸子、忍者龟、花式撞球、美少女战士、幽游白书、玛莉、魔法少女、超级雀士
28 合 1A	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王　玛莉、力量超人、智慧老人、超级魂斗罗等
33 合 1A	N64 玛莉、机器人大战、勇者斗恶龙、企鹅大战　玛莉、屠龙勇士、新世界、飞行玛莉
34 合 1A	魂斗罗、双截龙Ⅱ、绝对无敌、海战　行动战士、玛莉世界、太空战士、格斗快打、海战

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97 格斗王	65 元	四驱车	30 元	疯狂赛车	25 元	李小龙	25 元	七喜小子	25 元	昆虫博士	45 元	美少女战士	25 元
恐龙蛋	25 元	四驱车Ⅱ	30 元	牧场物语	30 元	侍魂Ⅱ	25 元	洛克人 V	25 元	天外魔境	45 元	上尉密令	25 元
卡比之星	25 元	口袋妖怪(红/绿)	30/30 元	风来的西林	30 元	魂斗罗	25 元	X 超人	25 元	汤姆猫	25 元	异形Ⅲ	25 元
96 NBA	25 元	口袋妖怪(青/黄)	30/45 元	海陆空Ⅱ	60 元	NBA 篮球	25 元	玩具总动员	25 元	叮当	25 元	国际象棋	25 元
97 海战	30 元	口袋妖怪(紫)	60 元	太空战士Ⅳ	40 元	F1 赛车	25 元	狮子王	25 元	机械战警	25 元	蝙蝠侠	25 元
宠物蛋	25 元	蜡笔小新	25 元	勇者斗恶龙	55 元	炸弹人	25 元	泡泡龙	25 元	法兰西足球	30 元	未来战士	25 元
三国志(中文)	30 元	汤姆猫	25 元	四驱车Ⅲ	45 元	蚯蚓战士	30 元	怪鸭历险记	25 元	实况棒球	30 元	幽游白书	25 元
96 格斗王	25 元	97 FIFA	25 元	超魔神英雄	30 元	月球大战略	30 元	真实谎言	25 元	钓鱼	25 元	帮尼兔	25 元
花木兰	25 元	98 世界杯	30 元	吞食天地Ⅱ	30 元	怒之要塞	25 元	大盗伍佑卫门	30 元	暗黑封印	30 元	超魔神英雄Ⅱ	25 元
电车 GO	30 元	鬼太郎	30 元	大贝兽物语	30 元	实况足球	30 元	忍者神龟	25 元	街霸Ⅱ	25 元	沙漠风暴	25 元
第 2 次机器人大战	30 元	大战略	25 元	同级生	30 元	忍者龙剑传	25 元	美国赛车	25 元	侏罗纪Ⅱ	25 元	金田一少年	30 元
三国英杰(中文)	30 元	玛莉Ⅵ	25 元	冒险岛	25 元	丛林王子	25 元	大金钢Ⅱ	25 元	兔宝宝	25 元	美少女	25 元
饿狼Ⅲ	25 元	名侦探柯南	25 元	美人鱼	25 元	阿拉丁	25 元	菲乐猫	25 元	世界英雄	25 元	大富翁	45 元

GB 彩卡

美女与野兽	50 元	游戏王	55 元	卡米罗	50 元	麻雀王	45 元	老鼠王	45 元	荒原大镖客	50 元	玛莉 DX	55 元
虫虫危机	45 元	鹏王	45 元	超级玛莉Ⅷ	55 元	怪兽	45 元	大金刚	50 元	魔法气泡	45 元	真女神转生 2	50 元
星际终结者	45 元	影武忍	55 元	勇者斗恶龙	55 元	天使	50 元	罗德岛战记	45 元	恶魔城	55 元	99NBA	50 元
杰克龙	45 元	钓鱼	50 元	天狗党	55 元	叮当赛车	50 元	洛克人 8 代	45 元	大贝兽Ⅱ代	60 元	新卡特别推荐:	
真人快打四代	45 元	未来编	55 元	时空大冒险(RPG)	55 元	格斗天王	45 元	萨尔达传说	45 元	兔宝宝	45 元	心跳回忆上下篇	各 90 元
恐龙猎人	55 元	小黄雀	50 元	大战略	55 元	口袋 6 代	50 元	矿王	55 元	猫侍	35 元	赛车(震动)	60 元
												血腥咆哮(PS 移植)	50 元
												劲舞杰克逊 DJ	50 元

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	音乐 CD	价格
		DNA	75	攻克机动队	30	铁甲小龙	15	天地无用(剧场版)	30	超时空要塞 7 实况演唱会	15
高达 A	90	电影少女	45	少女革命	45	蜡笔小新	30	地狱先生 - 神眉	15	超时空要塞 PLUS	15
新世纪少年 EVA	185	樱花大战 TV 版	30	万能文化猫娘	45	北斗神拳(剧场版)	30	名侦探柯南 - 杀人事件	30	超时空要塞 TV 版主题	15
新世纪少年 EVA(剧场版)	60	樱花大战之花组专辑	30	天空之城	30	名侦探柯南(剧场版)	30	名侦探柯南 - 引爆魔天楼	30	超时空要塞精选合集	50
高达—新机动战记 W	255	妖子	80	魔法公主	30	转校生	30	魔鬼学园	90	新世纪 EVA—真心为你	15
高达—新机动武斗传 G	255	X 战记	30	风之谷	30	天空战记	45	杀人课	30	新世纪 EVA—REFRAIN	15
高达 Z	255	卒业·S	60	龙猫	30	新海底军舰	30	魔装机神	60	新世纪 EVA—DEATH	15
高达 ZZ	240	孔雀王Ⅱ	45	魔女宅急便	30	金田一少年	30	风之名仗	30	新世纪 EVA—交响乐	30
高达 V	255	真孔雀王	30	再见萤火虫	30	阿拉蕾	30	魔法骑士特别版	30	新世纪 EVA—NGELION	15
高达 X	255	圣子到	180	梦幻街少女	30	炸弹人	30	亚斯拉	30	樱花大战歌谣全集	15
高达 F91	30	超兽机神	30	百变狸猫	30	风魔小次郎	45	彼氏彼女的故事	75	樱花大战[illegible]歌谣全集	15
高达—逆袭的夏亚	30	幽游白书 TV 版	360	王立宇宙军	30	强殖装甲	45	勇者斗恶龙	150	橙路钢琴曲	15
高达 W—战场之回忆	60	我的爱神	45	宫崎骏作品 MTV	15	电脑刑事 808	45	银河少女警察	15	橙路主题歌集	15
高达 W—无尽的华尔兹	30	3×3 只眼	45	口袋妖怪	15	街霸(剧场版)	30	宇宙海贼	45	浪客剑心主题歌集	15
高达 0079 三步曲	135	魔剑美神	30	怪医秦博士	45	宇宙王子	115	新世纪龙之子登场	15	魔法公主电影原声集	15
高达 0079(剧场版)	30	秀逗魔道士	45	新足球小将	75	银河英雄传说 TV 版	825	蒸气侦探团	15	罗德岛战记精选合集	15
高达 0080	45	GS 美神	15	城市猎人	90	银河英雄传说(剧场版)	30	TOHEART	15	超级机器人大战歌唱集	30
高达 0083	90	超时空要塞—可曾记起爱	30	拳王 97	30	不可思议的游戏	195	银河英雄传说 - 白银之谷	30	超级机器人大战 F 完结篇音乐集	15
高达 0083(剧场版)	30	超时空要塞 TV 版	180	拳王 98	15	亚里安	30	银河英雄传说 - 污名	30	高达主题歌全集	15
高达 MS 08 小队	90	超时空要塞 PLUS	60	天地无用	90	饿狼传说	60	银河英雄传说 - 朝之梦.夜之[illegible]	30	太空战士Ⅷ音乐集	60
SD 高达	30	超时空要塞Ⅱ	45	高智能方程式赛车	60	相聚一刻	15	EAT - MAN	90	勇者斗恶龙Ⅵ交响乐	30
罗德岛战记—英雄骑士传	105	超时空要塞 7	30	星方武侠	95	龙珠 GT	320	魔术师 - 奥梵	60	电影少女原声集	15
罗德岛战记(剧场版)	30	超时空要塞 MTV	15	心跳回忆	30	世界末日	30	VISITOR	45	1999 日本卡通主机歌集	15
浪客剑心 TV 版	195	橙路 TV 版	360	心跳回忆 MTV	15	恶沙罗鬼	45	LAIN	75	心跳回忆—藤崎诗织	15
浪客剑心(剧场版)	30	橙路(剧场版)	30	恶魔战士	65	青之 6 号	30	力谷斯托宇宙战记	90	宫崎骏作品精选集	15
浪客剑心浪漫谭	115	橙路—想回到那一天	30	魔法骑士	115	3×3 只眼 OVA	60	高达 0079 - 一年战争	90	魔法骑士主题歌集	15
暗黑破坏神	45	篮球飞人珍藏版	45	东京巴比伦	15	接出一大学篇	30	走向森林	15	天空战记主题歌集	15
JOJO 历险记	45	超魔神英雄传说	60	非常偶像 KEY	30	真[illegible]—万能侠	90	新橙路(剧场版)	15	篮球飞人主题歌合集	15

以上动画片邮费每套 10 元，两套以上 15 元。本店所售动画片均有精美彩色外包装。

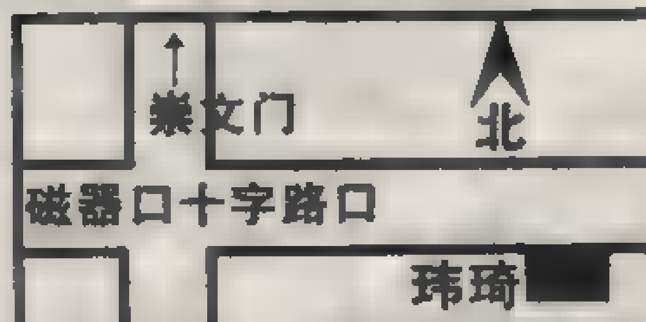
主机、配件

PS 原装 7501 型主机、手柄、电源、AV 线、原版盘	1150 元			PS 牛角手柄	30 元	PS 飞行摇杆	90 元
Dreamcast 主机，原装手柄、电源、AV 线、原版盘	2300 元			PS 仿原装手柄	15 元	PS、SS 原装街机摇杆	130 元
				PS 原装震动手柄	130 元	GB 对打线	15 元
原装超薄 GB 机	280 元	PS 专用制转	38 元	PS 彩色透明振动手柄	85 元	彩色 GB 放大镜	20 元
原装彩色 GB 机	570 元	PS 中文金手指	35 元	PS 原装光线枪	160 元	GB 电源	10 元
DC 原装记忆卡	240 元	PS 原装记忆卡	85 元	PS、SS 双用振动枪	60 元	彩色 GB 皮套	15 元
DC 原装手柄	240 元	PS 仿原装记忆卡	25 元	PS 鼠标	60 元	彩色 GB 专用书包	50 元
DC S 端子线	50 元	PS 彩色透明记忆卡	30 元	PS 手柄分插器(可玩多人游戏)	120 元	FF8 打火机	50 元
DC RGB 线	50 元	PS 格斗手柄	30 元	PS 全兼容 VCD 卡	250 元	PS 专用 CD 包	25 元

以上次世代主机邮费每台 50 元、GB 机邮费每台 20 元、各种配件每件邮费 8 元。

声明：因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详，造成本店无法发货，请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址：北京市崇文区广渠门内大街 88 号
电话：(010)67151137　　联系人：甘雨　　邮编：100062
乘车路线：乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



广　告

成都火星电玩　日本卡通 VCD、CD 大集合

日本 VCD 卡通动画

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
非常偶像 KEY	2CD	美少女战士(金)	1CD	银河铁道(金)	1CD	新世纪福音战士(完结篇)	2CD	魔装机神	2CD
JOJO 奇妙冒险(金)	3CD	圣传之双城炎雷版(金)	2CD	铁拳 2(金)	2CD	学园侦探团(金)	7CD	浪客剑心追忆篇	4CD
天地无用	8CD	我的爱神	3CD	孔雀王 2	3CD	愿望之翼	3CD	宇宙海贼之[illegible]的黄金	2CD
新机动战记 W(剧场版)	1CD	风之谷	2CD	魔法阵都市(金)	1CD	魔剑美神(秀逗魔导士 1-3)	3CD	光明战士-阿基拉	2CD
恋爱候补生	1CD	3*3 只眼圣魔传说(二)	3CD	浪客剑心(剧场版)	2CD	听到涛声(金)	1CD	魔法骑士特别版	2CD
勇者斗恶龙(金)	10CD	龙骑士战士(金)	6CD	王立宇宙军	2CD	太空战士 8 代 CG 动画(金)	1CD	街霸 2(剧场版)	2CD
橙路(剧场版)(金)	2CD	魔剑美神(金)	2CD	银河英雄传说(剧场版、新战争之[illegible])(金)	2CD	青之六号	2CD	大学物语	2CD
暗黑破坏神	3CD	阿尔斯兰(金)	4CD	攻壳机动队 M-66(剧场版)(金)	1CD	五星物语(金)	1CD	圣斗士·北欧篇(金)	9CD
天空之城	2CD	相聚一刻(金)	1CD	魔法骑士 OVA 版(金)	3CD	樱花之花组(金)	2CD	圣水奇缘(金)	2CD
DNA²	5CD	新世纪福音战士(TV 版)	13CD	新海底军舰(金)	1CD	鬼神童子 ZENKI(金)	1CD	绝爱(金)	1CD
橙路(金)	24CD	新世纪福音战士(剧场版)	2CD	98 拳皇(攻略)(金)	1CD	银河英雄传-黄金之翼(金)	1CD	卡通主题歌 MTV 精选 2(金)	1CD
97 拳皇(攻略)(金)	2CD	超魔神英雄传(金)	4CD	高达之逆袭之夏亚	2CD	精灵使(金)	1CD	东京巴比伦	1CD
97 城市猎人-天才犯罪教授(金)	2CD	浪客剑心(特别版)(金)	1CD	吸血姬美夕	2CD	杀人课	2CD	走向心灵(TO HEART)	1CD
89 城市猎人-爱与宿命连发枪	2CD	罗德岛战记(金)	6CD	统梦(金)	1CD	彼男彼女的故事	6CD	快杰蒸气探团	1CD
百万美金陷阱、海湾城市之战	2CD	浪客剑心(金)	10CD	侍魂 OVA([illegible]天降魔之[illegible])	1CD	世界末日	2CD	银河少女警察	1CD
城市猎人-便衣女刑警	2CD	宫崎骏歌集 MTV 精选(金)	1CD	学校的幽灵	6CD	饿杀罗鬼	3CD	LAIN	5CD
樱花大战(1-4)	2CD	高达-新机动武斗传 G(金)	17CD	剑风传奇	6CD	特搜机动队	3CD	新世纪龙之子登场	1CD
万能文化猫娘(金)	3CD	高达-新机动战记	17CD	樱通信(金)	6CD	冒险少女娜汀亚	2CD	99 城市猎人(剧场版)	2CD
幽游白书(剧场版)(金)	2CD	高达 MS08 小队	6CD	天地无用(金)	6CD	GS 美神	1CD	地狱先生之神眉	1CD
电影少女	3CD	高达 0080	3CD	猫眼(金)	4CD	银河英雄传全集(金)	55CD	名侦探柯南	
X 战记	2CD	高达 0083	5CD	宇宙骑士 2(金)	3CD	不可思议的游戏(剧场版)(金)	2CD	连续两大杀人事件	2CD
梦幻街少女(金)	2CD	高达 Z	17CD	真女神转生(金)	2CD	3*3 只眼(第一部)	4CD	引爆摩天楼	2CD
真孔雀王(金)	2CD	高达 ZZ	16CD	转校生(金)	2CD	高达 MS08 小队(电影版)	1CD	天地无用(剧场版)	2CD
圣子到 BOY	12CD	高达 X(金)	17CD	幽灵公主(中文版)	2CD	真三一万能侠	7CD	星界之纹章	1CD
新天地无用(金)	1CD	高达 F91	2CD	圣斗士星矢-海皇篇(金)	5CD	银河英雄传说系列(金)		爆炎(剧场版)	2CD
超时空要塞-可有记起爱	2CD	新机动战记 W(1-3)(金)	1CD	圣斗士-真红少年(金)	2CD	白银之谷	2CD	琥珀之追击(剧场版)	1CD
超时空要塞(加强版)	4CD	攻壳机动队	2CD	圣斗士-[illegible]红士、圣斗士-黄金苹果(金)	2CD	朝之歌、夜之梦	2CD	风之名仅	2CD
超时空要塞 2 代	3CD	细雨之舰队(金)	2CD	高达 0079	9CD	污名	2CD	高达 0079-年中之战争	6CD
超时空要塞歌集(金)	1CD	少女革命(金)	3CD	圣斗士-BTX(金)	9CD	魔术士(奥梵)	4CD	破邪大星	3CD
超时空要塞 7(金)	1CD	新罗德岛战记	9CD	金田少年事件薄(金)	11CD	力古斯托宇宙战记	6CD	南海奇皇	5CD
龙猫	2CD	天空战记	3CD	卡通主题歌 MTV 精选(金)	1CD	VISITOR(访问者)	3CD	麻末之部屋	7CD
青空少女队	2CD	强殖装甲(金)	3CD	生化危机 2 攻略(金)	1CD	EAT-MAN(食人)	6CD	橙路(完结篇)(金)	2CD
百变狸猫(金)	2CD	口装怪物(金)	1CD	魔鬼天使战警	3CD	海贼王	1CD	心跳回忆动画版	1CD

特别注意:应广大卡通爱好者要求,本店特开展卡通 VCD 补单服务(即补齐您原有 VCD 残缺部分,任何 VCD 可单张购买,不用全套购买,价格仍为 15 元/张。

上表中(金)表示为金碟,没有表示的则为银碟,以上商品金碟为 15 元,银碟为 10 元。

日本卡通片歌曲(音乐)CD　所有音乐 CD 均为 15 元

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GGG-001	超时空要塞 - 实况演唱会	GGG-050	闪电霹雳车 SAGA /精选集	GA-012	MACROSS PLUS 原声带Ⅱ	GA-063	新机动战记 VOL.2	A&G-006	纯爱手札 歌曲精华篇
GGG-002	超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE	GGG-051	魔法骑士 OVA 原声集	GA-013	幽游白书歌唱精选集	GA-064	新世纪 EVANGELION VOL.1	A&G-007-010	太空战士
GGG-003	GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队	GGG-052-053	新世纪 EVA - 交响乐	GA-016	乱马 1/2 精选合集 VOL.1	GA-065	新世纪 EVANGELION VOL.2	A&G-012	纯爱手札
GGG-004	DRAGON BALL 七龙珠最强之道	GGG-054	超时空要塞 7 /OVA 原声集	GA-017	乱马 1/2 精选合集 VOL.2	GA-066	天地无用剧场版 IN LOVE	A&G-022	电玩音乐精选合辑
GGG-005	日本卡通主题歌集	GGG-055	超时空要塞 7'98 单曲精选	GA-019	魔法骑士 SONG-BOOK	GA-067	超时空要塞 TV 版主题歌 插曲总动员	A&G-024	樱花大战之实况录音盘
GGG-006-008	银河英雄传说第三期	GGG-056	超时空要塞 7 /ENGLISH FIRE	GA-026	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.1	GA-068	96 年日本卡主题歌总动员 VOL.1	A&G-031	太空战士 7 - 重奏版
GGG-009-010	DRAFON BALL 2 龙珠	GGG-059-060	非常偶像 KEY /主题歌集	GA-027	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.2	GA-069	三只眼 - 圣魔传说Ⅱ	A&G-035	攻壳机动队 /PS 版原声集
GGG-012	新世纪 EVANGELION 特别纪念	GGG-063	梦幻游戏第二部音盘体系统 3	GA-028	天空战记主题歌精选集	GA-070	新机动战机 W VOL.4	A&G-037	樱花大战 2 /歌谣全集
GGG-014	魔法骑士歌唱精选集	GGG-065	偶像防卫队 /歌唱大集合	GA-029	古灵精怪 /橙路 /主题歌集	GA-071	新世纪 EVA VOL.3	GAME-007-009	太空战士
GGG-016	机动战舰原声集	GGG-066	98 日本卡通票选排行	GA-030	古灵精怪 /橙路 /单曲精选集	GA-072	96 卡通主题歌总动员 VOL.2	GAME-139-140	勇者斗恶龙Ⅵ
GGG-019	天空战记原声集	GGG-072	名侦探柯南 主题歌集	GA-031	[illegible] 精选合辑	GA-073	96 卡通主题歌总动员 VOL.3	GAME-139-150	纯爱手 札歌曲精华篇 2
GGG-020	天空战记原声集	GGG-073	天空战记	GA-032	[illegible]	GA-074	电视卡通主题歌精华总动员 3	SM-202	宫崎骏作品精华集
GGG-022	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-074	魔法骑士 /OVA OVL.1	GA-033	幽游白书 SUPER COVERS	GA-077	鬼神童子歌唱精选集 1	SM-214	罗德岛战记 吟游诗人之记忆
GGG-023	97 城市猎人主题歌集	GGG-077	幽游白书 /歌唱大 合	GA-037	MACROSS PLUS 原声带	GA-078	鬼神童子歌唱精选集 2	SM-275-277	超时空要塞
GGG-024	金田一少年之事件簿原声集	GGG-078	宫崎骏作品精华集 VOL.1	GA-038	[illegible] 精选集	GA-080	三国志英雄的黎明原声合辑	SM-320	幽游白书 交响乐曲精选
GGG-028	新世界 EVA 剧场版 DEATH 篇	GGG-079	宫崎骏作品精华集 VOL.2	GA-039	城市猎人精选合辑	GA-081	三国志长卷的[illegible]原声合辑	SM-368	心跳回忆
GGG-030	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-081	新机动战记 /OVA 主题歌集	GA-041	机动警察精选合辑	GA-082	96 日本卡通主题歌总动员 4	SM-381	超时空要塞
GGG-031	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-083	[illegible]	GA-042	城市猎人特别篇电影原声带	GA-083	天地无用 96 巡回演出	SM-397	灌篮高手 93-95 年主题歌集
GGG-032	新天地无用音乐篇 VOL.1	GGG-084	魔法少女 /歌唱大集合	GA-044	攻壳机动队电影原声带	GA-084	X 原声合辑	SM-389	幽游白书
GGG-033	天地无用剧场版	GGG-085	宫崎骏作品精华集 VOL	GA-045	魔法骑士 SONGBOOK2	GA-085	96 主题歌票选排行榜	SS-01	圣斗士星矢
GGG-037	97 女神事务所 - 单曲精选	GGG-086	异次元之世界 /音乐篇	GA-046	圣斗士星矢精选 合辑	GA-086	秀逗魔导士主题歌精选 1	SS-02	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-089	98 年标选排行榜 VOL.2	GA-047	银河英雄传说精选合辑	GA-087	秀逗魔导士主题歌精选 2	SS-03	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-090	少女革命 /绝对进化革命前夜	GA-048	罗德岛战记精选合辑	GA-088	新古灵精怪[illegible]纪念专辑	SS-04	圣斗士星矢
GGG-039	电影少女 - 原声集	GGG-093	罗德岛战记 /TV 版英雄骑士传	GA-049	新[illegible]美夕精选合辑	GA-089	美少女战士主题歌精华集	SS-05	圣斗士星矢
GGG-040	电影少女 - 印象集	GGG-096	魔法英雄传 /音曲精选 集	GA-053	电视卡通主题歌总动员 VOL.1	GA-090	机动战士第 08MS 小队	SM-215	超时空要塞
GGG-042	美少女战士 S - 音乐精选	GGG-097	神剑闯江湖 /歌唱精选集	GA-054	电视卡通主题歌总动员 VOL.2	GA-095	天地无用鬼之诞节之夜	KMA-094	机动战士主题歌集
GGG-043	EVA 剧场版 - 真心为你	GGG-098	梦幻游戏 /OVL 歌唱精选集	GA-055	七龙珠 Z 18.1 /2 [illegible]	GA-096	美少女战士	KMA-140	浪客剑心
GGG-044	新天地无用 - 音乐篇	GA-001	SLAMDUNK 高手 TV 版歌曲大全集	GA-056	圣斗士星矢 1996 歌唱精选集	GA-097	幽游白书交响乐曲精选集	GA-067	太空战士八主题歌(王菲主唱)
GGG-045	名侦探柯南 - 主题歌集	GA-002	DLAM DUNK 灌篮高手 95 电影版	GA-057	新机动战机 -W VOL.3	GA-098	神剑闯江湖原声合辑 2	GGG-142	吸血姬美夕
GGG-046	梦幻游戏第二部 VOL.1	GA-004	福星小子 TV 版大全集	GA-059	灌篮高手主题歌插曲总动员	GA-099	新古灵精怪 /橙路主题歌集	A&G-018-109	纯爱手札歌曲
GGG-047	梦幻游戏第二部 VOL.2	GA-005	福星小子剧场版大全集	GA-060	不思议游戏 - 青龙逆袭篇	A&G-001	樱花大战	A&G-020-021	97 格斗天王音乐
GGG-048	新世纪 EVA REFRAIN	GA-006	相聚一刻 TV 版主题大全集	GA-061	美少女战士主题歌精选集	A&G-002	侍魂 OVA	A&G-041	超级机器人大战 F 完结
GGG-049	新世纪 EVA - VOX	GA-010	相聚一刻剧场 版 大全集	GA-062	新机动战记 VOL.1	A&G-003-005	纯爱手札 电玩精选集 2	A&G-044-045	超级机器人大战歌集

日本电视连续剧精选

午夜凶铃(恐怖电影)	2CD	根屋之下Ⅱ	12CD	神·爱再多一点	12CD	爱情白皮书	11CD	金田一:上海鱼人传说	2CD
心跳的回忆真人版	2CD	恋爱世纪	11CD	寄生前夜	2CD	成田离婚	12CD	是谁偷走我的心	5CD
新同居时代	2CD	东京爱情故事	11CD	一吻定情	6CD	协奏曲	10CD	101 次求婚	12CD
沙滩小子	12CD	续星之金币	12CD	金田一少年记事簿	9CD	麻辣老师(GTO)	12CD	鬼之妻家	12CD
圣者之行进	11CD	失乐园	13CD	与爱同行	11CD	兄弟	12CD	男人 35 岁	11CD
沙滩小子(剧场版)	2CD	跟我说爱我	12CD	三姐妹侦探团	10CD	世纪末之诗	12CD	感官新世界之邂逅	12CD
悠长假期	11CD	真昼之月	12CD	信长之野望	2CD	东京仙履奇缘	11CD	恋爱季节	12CD
根屋之下Ⅰ	11CD	理想之结婚	10CD	沉睡森林	12CD	新闻女郎	11CD	美味关系	10CD

以上日剧均为 10 元/张

注:本部急需废旧 PS 机光头作研究,凡寄来废旧 PS 光头者可换 VCD 4 张或 PS 碟 6 张。

邮购:VCD(金)、CD 15 元/张　VCD(银)、日剧 10 元/张　邮费 15 元(不论多少),电脑管理,万无一失,函索详细目录自备邮费 1.[illegible]元,并自备回邮信封,并贴上邮票。

邮购地址:成都市建设路邮局转 5A-199 信箱 肖忠发(收)　邮编:610051　电话:(028)3360988

地址:成都市七[illegible]大发电器市场 3 区 50 号　查询 VCD、PS、SS、GB 及游戏机配件详细情况可[illegible]网上商店:WWW.marsgame.com

注意:以上价格仅限邮购

广　告



通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子重点推荐	**1. PS 舞蹈地毯(跳垫):TP-PS/DDR638** 对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。 **2. PS 震动椅垫:TP-PS/RSM635** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。 **3. PS 震动背心:TP-PS/RV637** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。 **4. PS 金手指:TP-PS/GF620** 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或留新密码(无敌版)。 **5. PS 电影卡:TP-PS/MC615** 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。
通威电子系列产品	**1. PS 记忆卡: TP-PS/M602** 主要包括 1M /2M /8M /16M /24M /32M /48M /56M /68M /72M /(LED /DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。 **2. PS 震动手柄:TP-PS/VJ626** 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。 **3. PS 鼠标:TP-PS/MS627** 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫 **4. PS 方向盘:TP-PS/SW609** 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。 **5. PS 制转器::TP-PS/N610** 画质清晰,音像保真 **6. 万用 VGABOX** 适用于 PS /SS /DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。 **7. PS 四分插:**新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。
通威电子其它相关产品	**1. AV 输入分插器:TP-168** 质量稳定,耐用方便 **2. 万用制转器:TP-9900** 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。 **3. PS+PC 方向盘:TP-PS/644** PS /R4 /PC 通用 **4. PS/SS/N64 方向盘:TP-PS/TSW646** PS /SS /N64 通用 **5. PS/N64 方向盘:TP-PS/NSW643** PS /R4 /N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度 **6. 可退镗光枪:TP-PS/NSW643** 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON **7. MD16 位游戏机:CT-1668 CT-1688 CT-2668** **8. 128 位 AV 线:TP-DC/A647** **9. 128 位 RGB 线:TP-DC/C641** **10. 128 位 S 端子线 :TP-DC/S648**
通威电子近期推出	**1. PS 红外线遥控震动手柄:TP-PS/NJ639** 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控 **2. 多种 GAME BOY 周边配件** 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。 **3. GAME BOY 包** 用于携带 GAME BOY 机的配件产品。 **4. GAME BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等)** 薄机、厚机和彩机都通用。 **5. PS 疯狂吉它** 全新感觉弹奏乐趣 **6. 128 位 DC 手掣** 全面兼容 DC 记忆卡 **7. 因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**
通威电子各地代理	1. 广州地区总代理:TEL:020-81858642 意翔电子公司　广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号 2. 北京地区总代理:TEL:010-65924082 新亚电子公司　北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室 3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991-5857042 迪龙电子公司　乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号 4. 哈尔滨地区总代理:TEL:1384536236 天乐电子公司　哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 083 厅

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

★全国第一家二手游戏专营店★ **丽音电子** (本店所售商品皆为二手货,绝无新货)

盼望已久的暑假已经到了,在这个炎热的假期中你不想在家中安安静静玩一些游戏吗?在暑期我们为全国的玩家进行优惠销售,欢迎大家选购。

——丽音全体敬上

经营方法

收购与转让

1. 本店经营宗旨以二手货为主,经营范围包括现有各种家用游戏主机及软件,所销售二手主机、软件、周边设备均只收取少量手续费。
2. 外地玩友可直接将您不需要的主机和游戏软件寄至本店,价格请自定。我们向您承诺,您的物品到达本店后(请注明具体购买日期及详细地址)10至15日内,我们将款汇至您处(您所要求的价格,请不要超过现行市价的60%,如带其它产品另行付费)。
3. **本店在收购时无需代销、代买,直接以现金即时支付,请北京玩友注意。**
4. 以预定方式购买主机(例:您准备以100元买世嘉主机及卡一盒,您只需交10元预定费,在一周内我们将在全国范围内为您寻找相应货品,以最快的速度通知您,如未找到,立刻退还预定金,并自动成为本店会员。)
5. 玩友可来信来电索取本周最新二手货价目。

注目 丽音电子暑期酬宾热卖月 顺延!

应广大玩友强烈要求,本公司暑期热卖月顺延至1999年10月1日,在截止日期之前所购买的商品均享受热卖月的优惠价格,请玩家们千万不要错过这一好机会。

另有大量对应各种主机的软件及周边设备,价格极低廉,敬请函索价目表,超任价目表10元、PS、SS价目表8元。各类掌机5元。预定各类主机10元,其它价目3元。来信请附回邮信封及邮票,有信必复。另会员继续征集,详情见前几期广告。

暑 期 热 卖 价 目 表

主流阵营	PS+直读+AV+双手柄+记忆卡+10款游戏+电源	799
主流阵营	SS+直读+AV+手柄+记忆卡+10款游戏+电源	599
主流阵营	N64+AV+电源+手柄+1合卡	799
主流阵营	N64+邦谷VCD光碟机+双手柄+188游戏+记忆卡+振动器	2399
主流阵营	邮费各套机均为60元	

昨日黄花	3DO主机+手柄+AV+电源+原版游戏	359/50
昨日黄花	超任+32M磁碟机+手柄+电源	599/60
昨日黄花	超任+32M磁碟机+光盘机+手柄+电源+全部游戏	1199/80
昨日黄花	世嘉机+双手柄+电源+AV+8合卡	199/60
昨日黄花	PCE主机+双手柄+电源+3片卡	399/60
昨日黄花	SNK机皇+手柄+电源+原版游戏3张	699/60
昨日黄花	任天堂8位机+两合卡	69/40

明日之星	DC+双手柄+网卡+上网盘+原版盘1张+电源	2399/60
明日之星	NG彩色掌机+格斗之王R2	1199/50
明日之星	神奇天鹅+原版卡1盒	999/50

掌上天地	GB普机+放大镜+电源+两合高K盒卡	239
掌上天地	GB薄机+放大镜+电源+两合高K盒卡	269
掌上天地	GB夜光+放大镜+电源+两合高K盒卡	349
掌上天地	GB彩机+1盒彩卡	499
掌上天地	GG+2合卡+电源+电池盒	299
掌上天地	世嘉游牧民+电源+3盒卡	399
掌上天地	邮费各掌机均为40元	

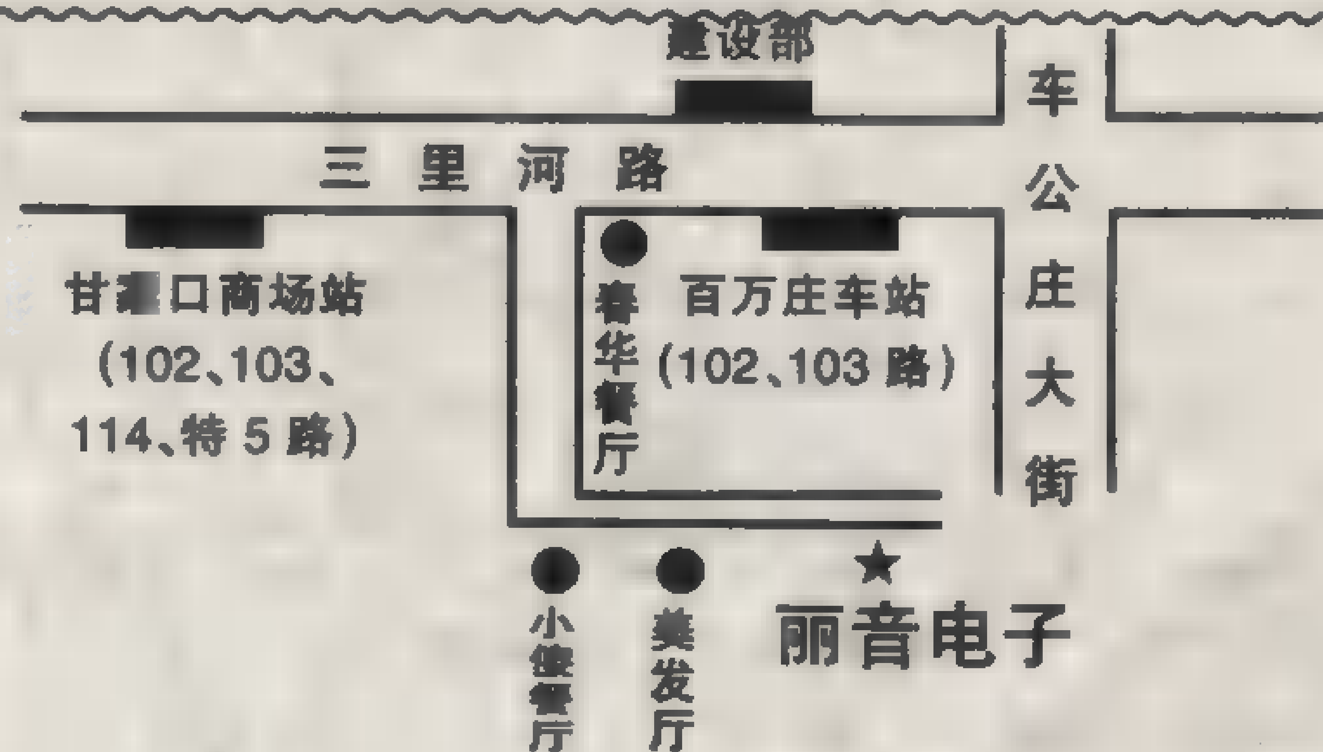
本部受南方某公司委托现有一批全新5501型PS主机,全套价格为1050元,并且免邮费,请购买者速与本部联系。

以上主机价格仅在暑期有效,本店对此次酬宾活动持有最终解释权,以上主机均为8、9成新,均能正常运行光盘游戏,所有主机全部保修3个月,并享有终身维修服务。**本店备有全部PS、SS软件,10元/片(5片以上起邮)另高价求购SNK卡带机,PC-FX、VB、SS透明机。**

店址:西城区百万庄中里,(百万庄丑区27门对面即是),乘102、103、特5、114百万庄下车。建设部对面口内100米左转即到,如实在找不到,请来电。

邮购汇款及邮包地址:北京市西城区百万庄子区18门2号 赵晓晖(收) 邮编:100037

业务联系电话:(010)68324741



沈阳金利达游戏机专营店一部

闪亮登场

（批发、零售、邮购、维修）

主机类

日本原装索尼机:5501、7501、9002、9003,送柄、电源、AV 线、直读,1100/1160/1160/1180,邮费 50 元
日本原装土星机:送柄、变压器、AV 线、直读、原装碟,740 元,邮费 50 元
世嘉 128 位 DC 机(主机 + 电源 + AV 线 + 原柄)2180 元,邮费 60 元
NGP 彩色手掌机,送本体原装记忆电池 + 原装卡(98 格斗王、[illegible]传说、万[illegible]战车等任选)950 元,邮费 30 元
GB 彩色手掌机/超簿机/夜光机,520/270/450,邮费 30 元。PS 机的 PDA,580 元

以上各种机型的软件及周边配件质量优、品种全、价格低廉,欢迎来电查询。

日本卡通动画 VCD 有三百余种,中文字幕。经典日剧 VCD 中文字幕,以上每片均为 10 元,5 片起订,邮费 5 元,每增加一片加一元。另外本部可免费赠送动画 VCD 目录单及日剧目录,但请附回程信封并贴足 0.8 元邮票。

天地无用,DNA	8CD,5CD	土郎正宗,3×3 只眼 2	2CD,1CD	恋爱后补生,亚基拉	1CD,2CD	恋爱世纪,101 次求婚	11CD,12CD
高达 MS,98 拳王	9CD,1CD	高达 0083,浪客剑心	2CD,2CD	库洛魔法使,食人	2CD,6CD	圣者之行进,沙滩小子	11CD,12CD
电影少女,孔雀王	3CD,3CD	圣斗士,罗德岛战记	6CD,2CD	男女翘翘板,游戏王	2CD,2CD	一吻定情,偶像妈咪	12CD,12CD
青之 6 号,南海奇皇	2CD,4CD	地狱先生,高达 W	1CD,1CD	金田少年事件簿,饿狼传说	2CD,4CD	猎艳男孩,东京大学物语	12CD,10CD
超时空要塞(可有记起爱)	2CD	高达 08MS 小队,侍霸Ⅱ	1CD,2CD	心跳回忆真人版	2CD	星文金币Ⅰ、Ⅱ	12CD,14CD
樱大战 1~4 集	2CD,3CD	蒸气侦探团,饿沙罗鬼	1CD,3CD	攻壳机动队,学校幽灵	2CD,6CD	同在屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12CD、13CD
银河英雄传说外传	2CD	超时空要塞Ⅱ,ZZ 高达	3CD,16CD	银河少女警察,TO HEART	1CD,1CD	自从遇见你,透明人间	13CD,13CD
心跳回忆 OVA,斗神传	1CD,2CD	青空少女队,高达 0080	2CD,3CD	宇宙海贼,剑风传奇	1CD,1CD	爱情白皮书,协奏曲	11CD,10CD
名侦探柯南,圣传Ⅱ	4CD,2CD	新世纪福音战士	17CD	魔装机神,勇者斗恶龙	2CD,10CD	新闻女郎,高校教师	11CD,11CD
高达 F91,花样少年	2CD,1CD	真一万能侠,雷朋三世	6CD,2CD	超能部队,[illegible]路 OVA	1CD,8CD	跟我说爱我,悠长假期	12CD,11CD

二手货

索尼机九成新正常使用,送双柄、电源、AV 线、直读、5 碟,800 元,邮费 50 元
土星机九成新正常使用,送双柄、电源、AV 线、直读、5 碟,500 元,邮费 50 元

注意 本部除了有专业人员为你维修 PS 机、SS 机。另从即日起招收 PS 机、SS 机维修学员,每地只限 1 人,一次只收 5 名学员,详情请打联系电话:013604071706　马宏杰

一部邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 49 号　收款人:马宏杰　邮编:110001
电话(传真):024-23510278　批发专线:013604071706
乘车路线:沈阳站下车,南站汽车客运总站南行 300 米,道东侧,或南二马路南行 50 米
二部地址:大西电子市场正门外,左侧门市第三档口　电话:024-22934856　马辉
总店地址:沈阳市和平北市一街 56 号,北市市场 18C 号　联系人:李彬　电话:024-22521225

沈阳站
胜利大街
↑北
长客总站
南二马路
本店

山迪模型

山迪模型店经销、批发各种仿真模型、铁道火车模型、手办模型、模型辅料、书籍,长年办理邮购。

电脑游戏人物手办模型,树脂材料,是上色的完成品。

名称	规格	售价	名称	规格	售价	名称	规格	售价	名称	规格	售价
五款铁甲人(银色)	19×13	40 元/款	全身黎流	24×12	60 元	蓝玛丽	24×12	60 元	观音莲花	12×11	40 元
五款铁甲人(彩色)	19×13	40 元/款	侧座凌波	15×15	60 元	四驱兄弟	12×12	30 元	新郎新娘	12×15	50 元
大长气	25×16	70 元	侧座黎流	15×15	60 元	0 版龙珠	28×12	80 元	洞房花烛	15×15	70 元
小长兄	22×15	60 元	小半身凌波	9×6	26 元	大头绿衣警察	18×10	35 元	对嘴新郎新娘	9×12	40 元
小义兄	22×15	60 元	不知火舞	25×16	60 元	防暴队	18×10	35 元	甜蜜蜜	12×15	60 元
救世主	22×15	60 元	煌美丽	24×12	60 元	跑步消防员	18×10	35 元	多子福	15×15	60 元
女神传	25×16	60 元	藤崎诗织	24×12	60 元	洒水消防员	18×10	35 元	寿公寿婆	15×15	60 元
银河铁道(999)	24×12	60 元	勇者王	25×12	60 元	夏装交警	18×10	35 元	功夫和尚	12×10	20 元
大贝璐	35×26	130 元	勇士	25×12	60 元	冬装交警	18×10	35 元	大蒜头妹	15×9	50 元
大苏露	29×28	130 元	旧风云	17×16	60 元	迷彩衣警犬队	18×10	40 元	小蒜头妹	8×5	20 元
胎女	30×13	90 元	新风云	17×16	60 元	蓝衣警犬队	18×10	40 元	大剑心	20×8	70 元
鬼城	24×12	60 元	受伤黎流	20×29	88 元	抄牌皇家警	18×10	35 元	莉安娜	21×7	70 元
半身银河铁道	26×17	90 元	拿破仑	22×18	85 元	背后皇家警	18×10	35 元	神乐千鹤	23×10	70 元
坐姿贝璐	23×15	60 元	红番猎人	23×15	65 元	对讲师姐	18×10	35 元	司令	23×10	75 元
史哥鲁	25×16	70 元	若林点	24×12	60 元	敬礼师姐	18×10	35 元	阿凯	23×10	70 元
大水野女孩	40×20	100 元	初号机	10×11	40 元	海关员	18×10	35 元	新春丽	28×10	70 元
锡非罗士	25×16	60 元	零号机	18×9	40 元	特种部队	18×10	35 元	丝露	26×11	70 元
泳装黎流	23×12	60 元	蝙蝠侠	15×9	30 元	飞虎队	18×10	35 元	高达	19×14	75 元
利罗亚	24×12	60 元	男斗神传	16×25	70 元	中兵	18×10	35 元	雅典娜	25×11	70 元
古兰特	24×12	60 元	女拳王	15×12	30 元	水警队	18×15	60 元	0 版阿健	8×4	15 元
阿龙	24×12	60 元	战少女	25×12	60 元	旧大兵	24×11	60 元	女神贝露	30×17	130 元
阿健	25×12	60 元	小万能侠	15×9	30 元	空降兵	24×11	60 元	半面贝苏露	17×15	70 元
豪鬼	25×12	60 元	龙飞	23×12	60 元	印度兵	18×10	40 元			
春丽	25×12	60 元	迪花	23×12	60 元	警察三人组	18×22	70 元			
八神庵	27×16	70 元	艾雅丽丝	24×12	60 元	军装警犬	18×10	40 元			
草雉京	27×16	70 元	太空战士大刀	24×12	60 元	男童军	18×10	30 元			
八神庵	27×25	75 元	巴列图	21×16	60 元	女童军	18×10	30 元			
草雉京	27×25	75 元	烤饼厨师	23×15	70 元	大德军	26×16	75 元			
中八神庵	24×12	60 元	泰利	24×12	60 元	蓝帽子	24×11	60 元			
中草雉京	24×12	60 元	阿童木	22×18	60 元	德国小士兵	12×8	30 元			
小八神庵	12×8	20 元	卡通老人	15×18	70 元	澳门警察	18×10	40 元			
小草雉京	12×8	20 元	男枪手(阿利)	25×12	60 元	大超人	55×20	130 元			
大半身凌波	40×12	100 元	姬雅	25×12	60 元	中超人	38×15	75 元			
大半身黎流	40×12	100 元	23 号球星	16×13	60 元	4 款小超人	19×13	40/款			
大铁甲万能侠	50×15	155 元	李小龙两款	22×15	60 元/款	超人迪加	12×11	50 元			
全身凌波	24×12	60 元	大老师小老师	24×12	70 元	4 款福星	9×8	20 元/款			



邮费每个 6 元,写清所购模型名称,汇款寄至:北京市朝阳门南小街 88 号山迪模型俱乐部
邮编:100010　电话:(010)65245955
索要详细价目表附邮资 2 元。

广 告



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS Beatmania Append Gottamix

选特定的乐曲，取得一定的分数后，便能出现一些新的隐藏乐曲。不过假若不知到条件，那么玩起来也很辛苦。这里将这些隐藏乐曲的出现条件刊出。

第一阶段:隐藏乐曲名称“DRUM'N BASS”

所选乐曲	出现所需分数
REAL GARAGE	95000
HIP AND SOUL	96000
RAGA ROCK	94000
BIG BEAT	91000
HIPHOP	94000

第二阶段:隐藏乐曲名称“NONSTOP MEGAMIX”

所选乐曲	出现所需分数
HIP HOP	94000
CROSSOVER	94000
DJ BATTLE	84000
R&B	82000
ROCK'N TECHNO	93000
J-GARAGE POP	83000
DRUM'N BASS	90000

第三阶段:隐藏乐曲名称“GABBAH”、“R&Bhard”

所选乐曲	出现所需分数	出现所需分数 GABBAH/R&Bhard
DJ BA	84000	93000
R&B	82000	93000
ROCK'N TECHNO	93000	98000
J-GARAGE POP	83000	88000
FREE SOUL	69000	78000
BREAK BEATS	85000	96000
COLLAGE TECHINO	68000	74000
NONSTOP MEGAMIX	66000	72000

HIDDEN MODE

在标题画面时将手柄上所有的黑色键全部按下，之后再次按START，尽快改按最左边和最右边的键(←、×)，成功的话在进入APPEND MODE时便会有显示。

DOUBLE MODE

在标题画面时将手柄中所有的白色按键全部按下(←、□、↓)后再按START，之后便尽快改按最左边和最右边的黑键(L1、R1)，成功的话在进入APPEND MODE时便能玩到。

PS 70年代风格的机器人动画 Gep-X

模式名称	指令
映画版	在标题画面输入↓↓←↓↓←↓△
Atranger Mode	在标题画面输入←→→↓←←→△
Queen Fairy Mode	在标题画面输入←→←↓↓→→△
Star Gep-P's	在标题画面输入↓←←↓↓→→△
WILD JOIN MODE	在标题画面输入↑↓→↑↓→↑△
64/47式 Mode	在标题画面输入↑↑↓↓→←→△

PS 保卫者(SPRIGGAN)

将游戏打穿一次，之后便可以爆机记录了。其后将这个记录重新开始游戏的话，便能使用故事的原作者“御神苗”当作游戏主角出场，他的特色是不会有任何成长或LEVEL UP，不过相对来说他的攻击方式很酷，觉得有趣的玩家不妨试试。

此外，游戏中有两种隐藏盔甲。首先第一款是名为“防卫形盔甲”，出现方法很简单，只要任务1至4的其中一个任务内，选择“GIVE UP”10次以上，之后当过版时，便能特别取得一种防御力特高的盔甲；至于玩者在完成任务10时所取得的人物RANKING是RANK A以上的话，便能取得一种攻击力特高的“力量盔甲”。

PS PAKA PAKA PASHON

音乐游戏的共同秘技，当然就是隐藏乐曲，而这游戏也不例外，分别有两首不同的隐藏乐曲，现在将他们的出现条件刊出。

首先是第一首，在ORIGINAL MODE中玩STAND COURSE，之后在最一级“SUN-JAAMIX-”中以PERFECT率77%以上爆机后，接下便会出现。这秘技不限难易度和使用人物也可弄出来。

接下便第二首，方法是用任何乐器也没关系，但要用难易度NORMAL以上来爆机，不限CONTINE次数。其后在FREE PLAY MODE中便会有个作为EXTRA DRANG的新“QUENDER OUI”出场，不过这曲难易度非常高，有兴趣的不妨试一下。

PS 黑眼睛的诺雅

这个游戏有一个比较特别取胜方法，特别是在游戏初期时更为有效，那就是可以将不同属性的魔法同时向一个敌人展开攻击，方法是在使用魔法时，同时将数种不同的魔法属性加上去，这样一来，攻击时除了会有基本的攻击力外会加上那数种属性的攻击效果，即是说若玩者在该次魔法攻击中注入7种不同的属性的话，便会有8次的攻击效果。

PS 魔剑美神 2

一般来说，当ナーガ的HP变成0时，她便不能再战斗，不过在这时若向ナーガ使用リナ的特殊指令"SLIPPER"的话，她竟然变成在HP全满的情况之下复活。

PS 到宝岛去钓鱼

公开一个游戏开始之后使用隐藏人物的秘技。首先进入自家左侧的渔具屋中，与站在商店右侧的大叔交谈。这位大叔想去钓鱼，并向玩者提问，这时回答"ハイ"后存储记录。重新起动并LOAD数据，选择人物时就可选择渔具店的大叔了。

PS 超时空要塞

选任意难度，游戏过关后将会追加"OPTION PLUS"这一模式。这里面的项目每过关一次都会增加。每次过关后，可自由欣赏游戏中的MOVIE和静止画面。第二次过关后，可看MOVIE或玩射击部分。第三次过关后，可选择舞台锻炼自己的飞机。

DC 爆烈刑事 2

当还剩下一发以上的手枪或机枪子弹时，不再进行射击，利用格斗通过这一画面，当到达下一画面时，武器的子弹就会完全恢复。还可故意让敌人把枪夺走，等再次夺回枪时其中的子弹是全满的。使用这个技巧可以让玩家轻松地通过DC版中超难的"热血事件本"。

PS TO HEART

"TO HEART"也还有隐藏的人物，且出现的方法很简单。如果把神岸あかり或来栖川芹香和松原葵的剧情完成，接下来就可以玩雏山理绪或来栖川绫香的剧情。但必须要保存过关的记录。

迷你游戏"お娘样は魔女"的秘密公开

这是个完成度很高的射击迷你游戏，如果只用炸弹过关的话，将可得到额外的7000万点数。一次也没失误过地打倒关底，绫香将作为敌人出场。

迷你游戏"○△□×"

在迷你游戏"○△□×"的标题画面中，同时按下手柄的L2、R2和↑键并开始游戏，就可选择最为难的"超"模式。在标题画面中同时按下L1、R1和↓键，就可进入声音测试模式。

PS 口袋家庭

作品中有隐藏人物可以使用，但是方法却很复杂，这一秘技只对应拥用"Pocket Station"的玩家。首先将游戏记录下载到"Pocket Station"中，然后再在游戏中选择用遥控器这一选项，之后再把家里用的红外线遥控器对准"Pocket Station"的红外线接口发射信号，这样根据不同的遥控器所发射的不同的红外线，"Pocket Station"中会自动生成隐藏人物，以供大家选择，这样来看，要想制作更多更强的隐藏人物，就需要大量的线外线遥控器。

PS 恐龙危机

REGINA的隐藏服装"ARMY TYPE"和"BATTLE TYPE"

将游戏ENDING一次以后，接续ENDING记录，再次进入新游戏，这样便会有选择服装的隐藏要素出现。

只有一套隐藏服装得到方法比较困难

在出现改换服装画面时，大家应该发现有一套服装是不能装备的，其实将作品完成两遍以后，就可以使用这一套服装了，不过这一套服装不仅改变了REGINA的外形，就连她手中的武器也有明显的变化。

无限COUNTINUE

游戏中后盘难度非常高，而且SAVE的地点不是很多，因此经常会发生突然死亡的现象。不过游戏的设计者还是很体谅玩家的，这部作品有COUNTIUE的系统，就是不用LOAD FILE而直接选择COUNTIUE就可以在刚死亡的地点出现。不过如果玩家一个COUNTIUE都没有使用，那么游戏结束后，再进入新游戏的话，COUNTIUE的次数为无限。

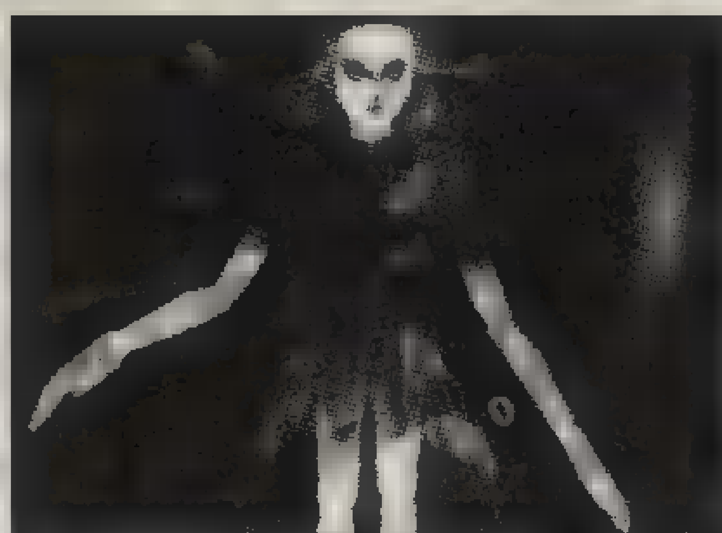
OPERATION的模式登场

在五小时内能够完成游戏，那么在第二次进入时，就会发现有这个特别任务的模式——OPERATION WIPE OUT。此模式是按照规定时间消灭所有的恐龙。

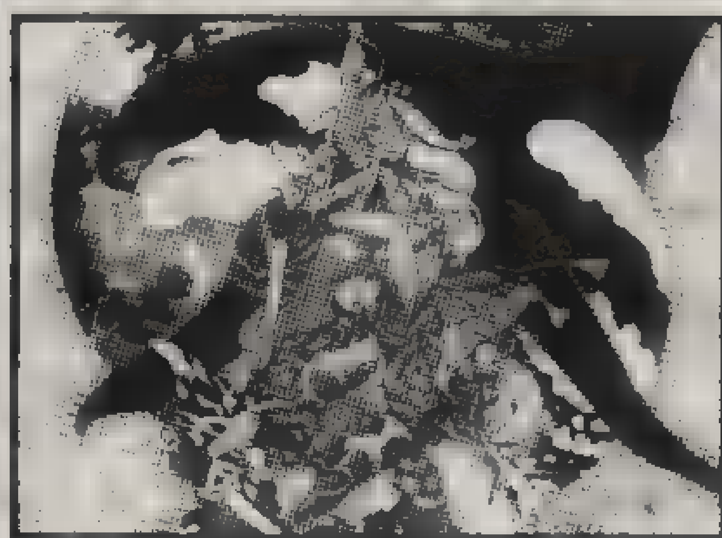
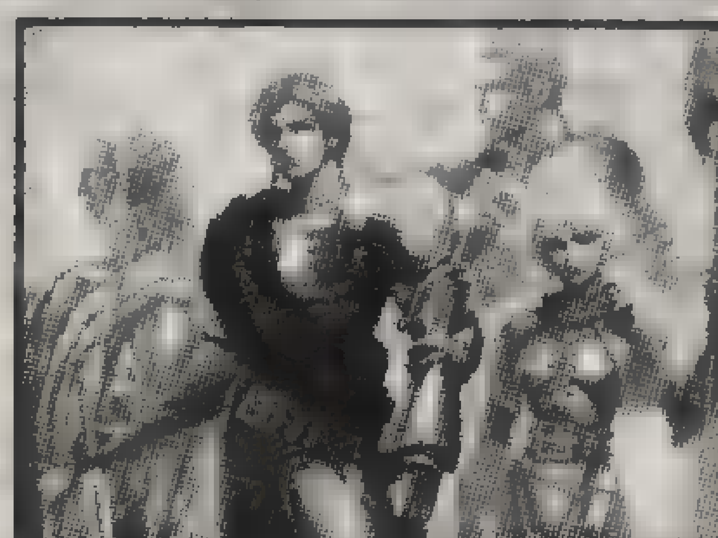
无限枪榴弹

选择统一的难度，将游戏进行三次，每次必须完整爆机，那么在第四次进入本游戏时，就会拥有无限弹药的枪榴弹。枪榴弹是本作品中火力最为强大的枪械，所有敌人基本可以做到一击必杀，但是有一点需要大家注意，就是枪榴弹只能进行平射。

游戏殿堂

	街头霸王ZERO3	真机器人战线	回声之夜2	重装机兵
				
BLUE	借助加速卡的帮助，本作的读盘速度十分之快，画面素质也令人颇为满意。虽然比PS版发售晚了很多，但由于操作性出色，所以依然是不容错过的选择。	玩过过去SFC版“战斗机器人烈传”的朋友对本系列的游戏评价都不是很高，此次虽然机器人全以3D形式制作，但角色少、难度低依然是其致命的弱点。	气氛依然如故，画面素质比前作略有提高，长度和难度也进步了不少。但是，在3D冒险游戏几近泛滥的今天，“回声之夜2”恐怕很难杀出重围、脱颖而出。	以S·RPG形式制作的“重装机兵”，厂家是著名的美塞亚，这对于本系列的玩家而言可以说是一次全新的享受。然而，本作的系统过于复杂，上手不太容易。
E·T	可能是SS最后的大作，应用4M卡使读取速度有了很大改善，除了不能使用PDA外，操作感、二对一战都比PS版的完成度高，在对战中有比PS版更高的爽快感。	以REAL系机器为主的模拟游戏，与SFC版的“烈传”有着相似的系统，战斗画面改为多边形，不知是否也会有超级机体作为隐藏要素出现。	解谜要素相当强的AVG，游戏中的谜题设计众多，并且环环紧扣，想完全解开那个神秘之馆中的秘密，要有相当的耐心，是AVG高手的你不想挑战一下吗?	美塞亚制作的与“梦战”有着一样人气度的著名系列，本作以S·RPG形式出现，游戏的系统十分完善，难度也非常高，是此类型游戏迷不可错过的精品。
DRAGON	再次拿起久违的SS手柄，那种优秀的操作感觉真的十分令人满意。这次CAPCOM帮助我们在SS上体验到了精彩绝伦的“街霸ZERO 3”，真是太感动了!	本作采用全新的地图行动方式，并且将作品制作成3D的画面，这也是一种很好的尝试，虽然在画面上的确不如2D感觉好，但这毕竟是以后的发展趋势。	“回声之夜”的第一作给本人的感觉就不错，对于环境的渲染也十分得体。本次第二作中，对于前作的不足之处也给予了强化，可以说是款优秀的作品。	有些类似于“前线任务”系列的作品。游戏中有些设定十分优秀，在战斗中选择攻击后立即切换的驾舱模式和选择攻击目标时手动LOCK ON的设定，都与众不同。
默文	如果不出什么意外，这将是土星上的最后一款大作，算是CAPCOM给SS的一份大礼，也是土星最后一道荣光了。借由扩张卡达到的完全移植，可像以往SS上2D对战游戏一般得到信赖。只是CAPCOM杰出的移植功力使得2D机能有缺陷的PS不靠任何扩充也达到了相当高的移植度，土星版就显得不那么突出了，更何况还有最完美的DC版呢。	等待了两年的作品，却多少令人有些失望。人物数量过低、情节薄弱，加上粗糙的POLYGON机体作战画面，实在令人信心打了折扣。好在“SRW”系列的游戏性通常还对得起玩家，所以尚可一玩。	如果对主观视点较为适应而且不反对大量解谜的玩家而言，这款作品值得一玩。浓郁的世纪初氛围和幽暗的场景，带给玩家的是一种另样的体验。人物及情节的设置都堪称完美，只是画面略为恐怖了一些。	抛开公司的知名度外(其实MYSIA的名声大家也早借由“梦幻模拟战”熟悉于心了)，此系列与“前线任务”系列可称各有千秋。感觉上，重装机兵更注重战斗时实时战术的运用，对S·RPG游戏有自信的玩家都应该一试。
ANGEL	此作与PS版相比其读盘速度要快上不少，而且利用SS专用的加速卡，使游戏的整体水平也比PS版的高，要想充分体会“ZERO 3”的魅力，那就玩SS版吧!	此作的系统基本与SFC“战斗机器人烈传”的系统相似。但游戏的场景从2D平面演变成为3D画面。而在机体方面也会有SFC作品中没有的机体出现。	典型的AVG游戏，具有很强的可玩性。此作延续了上一作的优点，并把系统进行了强化，而在谜题方面也别具特色。要想解开所有谜题，必须动一番脑筋。	“重装机兵”的系统设计很好，有点像“前线任务”，但是要比“前线任务”复杂。其CG表示也相当优秀，可玩性很强，是近期一款比较不错的游戏。

游戏殿堂

	深海的住人	SD高达G世纪ZERO	魂之力量(DC)	皇家骑士团3(N64)
				
BLUE	由曾经为"最终幻想Ⅰ~Ⅲ"编写剧本的寺田宪史担任本作的故事设定,而角色设计则是著名的山田章博(本人的最爱之一),所以这款作品是绝对不可错过的精品。	本作几乎可以视为对所有高达作品的一次大检阅,连最新的"V高达"也会登场。制造新机体及多重地图的系统颇具吸引力,但读盘时间较长却令人有厌烦的感觉。	本作绝对是迄今为止画面及手感最为出色的3D格斗游戏,其细腻的背景及人物动作、表情等都令人赞叹不已,NAMCO真的是个能够屡屡给人以惊喜的公司!	此系列的1、2代都曾经令本人废寝忘食,此次的"3"系统及画面均大幅度强化了。游戏的难度令人较为满意,其中丰富的隐藏要素依然可让所有的SLG迷大呼过瘾!
E·T	两位大师级人物山田章博与寺田宪史操刀制作的3D·RPG,游戏中的世界观以幻想为主,描绘了深海舞台发生的故事,人物设定以及游戏画面都相当漂亮。	本作包括了"高达"的全部作品,剧情比前作更加丰富,机师与机体被大幅度追加,就连新作品"V高达"也会登场,这可以说是近年来完成度最高的"高达"题材的游戏。	NAMCO参入DC的第一作,令人惊异的是它与"萨尔达64"一样得到了满分40分,这是历史上首个格斗类GAME获此殊荣。有DC的玩家绝对有理由保留这个作品。	业界最为经典的SLG作品,前两作有着优异的销售成绩,并且有大量的支持者,N64版以超大容量制作,并保留了此系列一贯的战斗风格,是N64近期内的大作。
DRAGON	此游戏具有着梦幻般的故事设定,优秀的角色设计,在炎热的夏日中,去体验冰冷的海底世界,或许也可感到些许凉意吧,再加上还有漂亮的美人鱼……	曾经玩过前作多次,而且本次的作品中,还加入了全新的故事情节,大家可以完整地看到各部高达中所有的经典的战斗场景和新制作的CG动画。	NAMCO公司3D对战王牌作品之一,本次给Dreamcast的移植超越了街机的水平。不过话说回来,以Dreamcast的强劲机能再加上NAMCO的大制作,比街机版更为优秀也是理所应当的。	这是一部由QUEST精心制作数年的大作,无论是故事情节、画面、系统设定和音乐都十分优秀。对于这一部SLG大作,我想只有真正去体验才能了解到它的精髓。
默文	有人声称"绝对超过FF8"的一款游戏。不仅有着新颖的题材,强大的主创阵容也保证了此款游戏的品质。随着新主机的不断出现,较为前卫的作品也会越来越多,希望游戏性和视觉效果能得到平衡。	虽然战略游戏中有无数精品,但SD高达却是一款有着高度战略性的佳作。不仅战斗场景壮阔宏大,有着立体的战场,而且高度忠实于原著情节和机器人的开发合成也是此系列的两大卖点。	给满分不光因为笔者的偏爱,NAMCO在开发及移植上的功力大家向来都是敬佩的。街机版水准如何大家有目共睹,而超越街机版的DC版,能够在十五年来所有对战游戏中获得最高评价绝非幸运!	不用多作介绍,大家也必定对这部游戏的品质深信不疑。N64之所以至今受到舆论较高的评价,就因为有一些这样严谨的作品。现在唯一希望的是QUEST像往常一样将此作移植至PS上,以求大家一块分享。
ANGEL	以海洋深处为游戏背景的全新3D·RPG大作。其创意非常新颖,人物设计比较出色,是近期RPG游戏中的佼佼者,RPG迷们可不要错过呀!	SD高达是一款相当优秀的SLG游戏,其场面十分宏大,情节也相当精彩,出场角色众多。其主要的卖点将是机器人的开发,以及原作中著名的场面。	NAMCO的游戏制作水平真是一流,从此作的表现力来看相当优秀。其人物设计相当逼真,场景相当艳丽,而游戏中的格斗场面也相当华丽。是DC玩家必买的经典游戏。	经典的SLG游戏,在SFC时就相当受玩家的青睐,而此次的第三作,继承了以前两作的优点,并借助优秀的机能使游戏更加精彩,是N64的经典游戏之一。

世界童话中的谜与暗号

我们大多是在童话的陪伴下渡过童年时光的。那些王子与公主、精灵与仙女、英雄与魔怪、正义与邪恶的故事虽然当时还似懂非懂，但却在心海中激起了荡漾一生的涟漪。随着年龄的增大，当我们再回过头去看这些童话时，所得到的感触与当年已有很大不同，而且发现在简单的人物与剧情背后其实却隐藏着许多的谜与暗示。在阅读下面的文字时，请各位读者注意，也许它会与你一惯的理解大相径庭，你曾付出的泪水和欢笑也许全将就此化为气泡并在你面前炸得粉碎！

准备好了吗?OK，请随我来——

文/BLUE

●"皇帝的新装"中的自卑与幸运

着迷于美丽的服装，不断投入金钱来做新衣服，如同模特一般每一个小时就换一次衣服，并以此为乐，这就是童话"皇帝的新装"中的皇帝。

故事中皇帝在骗子的哄骗下裸体在街上游行，每当想起这个内容，相信许多人都会不禁露出笑容。这位皇帝究竟为什么会对服装如此感兴趣，以致最后酿成笑话呢？让我们对其性格等方面来做一个验证吧！

首先，皇帝是属于那种会执着于某件事的人，他不喜爱工作，而是把全部的热情和精力都投入到服装之上。尽管如此，大臣和平民们却从来没有对皇帝表示不满或不敬，这也许可以说明他并不是一个令人讨厌的人。性格脾气都还算温和，可他却无节制地沉迷在服装之中，这里面其实隐藏着一个既意外又平凡的烦恼。



比如说，周围的人都穿着华丽，偏偏只有自己十分难堪，就算你是皇帝，恐怕也会感到寒酸，在气势上就比别人矮了一头。相反，如果自己衣着华丽人时，那么自信心便会提升，可以挺胸阔步地走在人群之中……

皇帝原来就是为了保持自信而无休止地追求着华丽新颖的服装，处于他那样的地位，没有自信、让人看不起，将是巨大的耻辱。此外，也许他的父亲是个优秀的皇帝，作为继承者，将自己与父亲相比后产生了劣等感，也就是说，他是个极度自卑的人。为了振奋自己毫无信心的心情，掩饰劣等感，于是就将全部热情投入到服装上面。

然而，孩子的一句"国王什么也没穿，是裸体呀！"终于使皇帝感到了极大的羞耻，但也正是这句话挽救了他。如果没有这句话，国王恐怕会一年到头赤裸着生活。最终所有身边的人都会意识到皇帝的愚蠢而在背地里耻笑他，没有发生这样的事实在是太幸运了！现在皇帝可以放心了，苦心经营的权威并非丧失殆尽，起码还有补救的机会。国王对此是否该好好反省一下呢？

像这种靠着装得到自信，不仅不认为无能反而希望能得到别人的欣赏的人，在现实生活中也常可看到 。完全不问是否适合自己，一味追求标新立异，穿着稀奇古怪的服装，将头发染成可怕的颜色，然后得意洋洋地走在大街小巷。人们表面上会夸奖说："好看！"而内心却在想："这一点也不美！"或"真差劲！"这不正是现代版的"皇帝的新装"吗？

●"布莱梅的乐队"没去过布莱梅

想必大家都看过著名的童话故事"布莱梅的乐队"吧，它是讲述驴、狗、猫、鸡为了加入乐队而去布莱梅旅行的故事。在刚开始看这篇童话时，人们总会以为结尾会是四位主角终于来到了布莱梅，并在乐队中过着幸福的生活。可真正看完后，却发现原来它们根本没到布莱梅，而是在途中发现的小屋中住了下来并且在这里永远快乐地生活了下去！故事除了一开始提到过布莱梅，后来这个名字就一直也没有出现。



如果你有机会去德国旅行并到布莱梅观光的话，别忘了去玛尔克特广场，在市政厅的一旁有一座狗在驴身上、猫在狗身上、鸡在猫身上的雕像。不过这只是根据童话为了观光而建的，并不能证明它们真的来过此地！

那么，为什么童话中会使用布莱梅这个德国边境城市

的名字呢？难道因为是童话，就可以随便使用喜欢的地名吗？现在的德国有许多像法兰克福或柏林这样的大城市，而布莱梅却没什么名气。不过，布莱梅在13世纪时因为参加了汉莎同盟，因而成为当时繁荣的贸易城市之一。作为经济发达的地区，它正是其它地方的人所向往的地方。是充满活力、充满希望的美好城市。今天，你在该城依然可以看到四通八达的道路，哥特风格的市政厅也十分美丽，从中不难想像到它当年的风采！

“布莱梅的乐队”是在从那个时代流传下来的童话的基础上创作出来的，所以故事的主角会把目的地定为贸易繁荣的大都会——布莱梅。它们希望能在布莱梅加入乐队，这是它们最大的梦想。

在向往之地取得成功，这简直就是梦中的故事，就像今天的音乐家都想在纽约得到认可一样。但世事并非总是美好，即使到了向往的地方，也往往是以洗碗打工结束。与这种结局想比，倒不如在一个目标的引发下发现另一种人生更加美好。所以，与其到了布莱梅却不能加入乐队，还不如选择与自己相称的生活来得轻松愉快。写到这里，不禁想起了自己的许多同学、朋友和其他一些人们，千辛万苦远渡重洋希望在自己的理想乡达成愿望，但他们最终都能称心如意吗？这里有家、有朋友、有亲人、有真正适合你的空气和阳光，留下来不好吗？只要努力，这里一样令有实现梦想的机会呀！

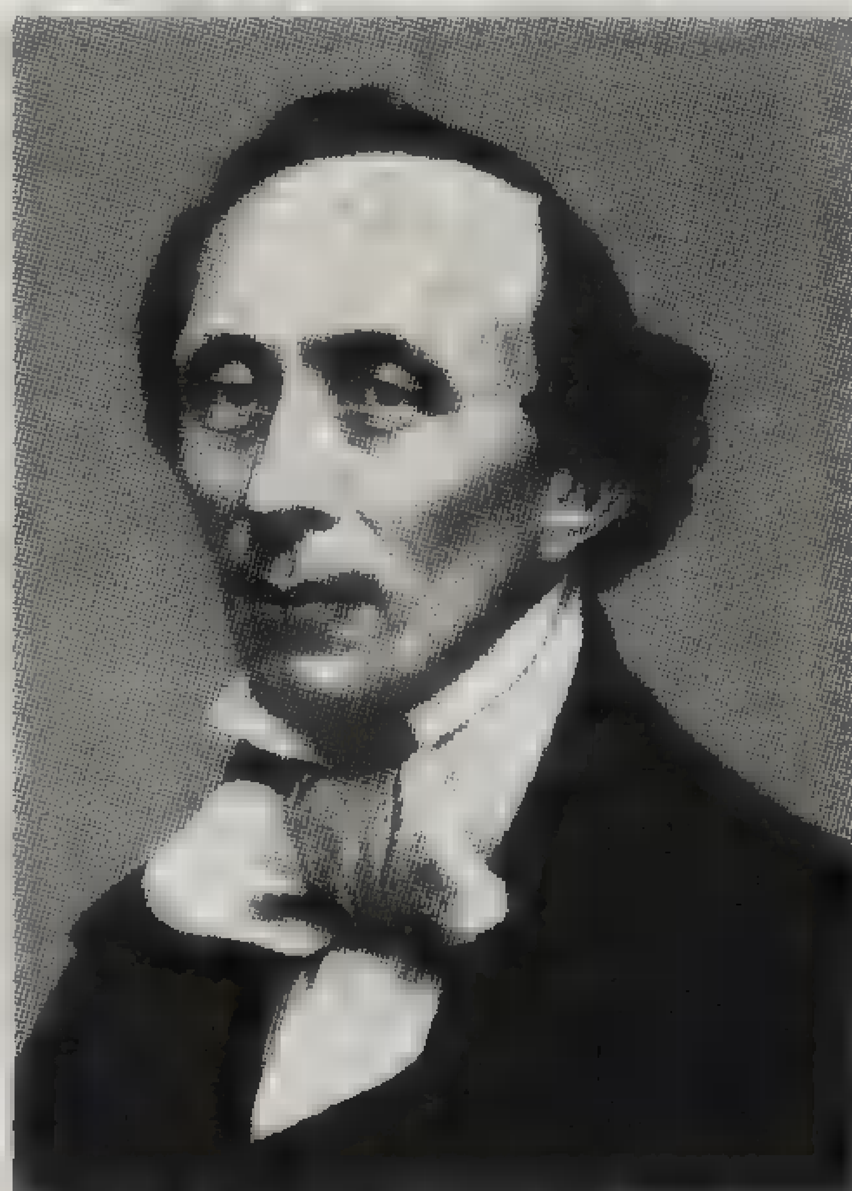
●“卖火柴的小女孩”死亡之谜

如果有一天你看到一个握着满把燃尽的火柴的少女死在路边，你会怎么想？肯定是“她为什么会死，是自杀还是他杀？”可是，当我们提到童话“卖火柴的小女孩”时，却毫无例外地认为那个女孩是在用火柴取暖后既而冻死的！

卖火柴的小女孩真是被冻死的吗？我提出这样的疑问是有原因的，因为在这则童话中存在着太多的谜！

谜之一：女孩并不是无家可归的人，无论家中有多么严厉的父亲，也用不着在冰天雪地中划火柴取暖，只要回到家中不就可以不被冻死了吗？

谜之二：也许少女根本就没打算卖火柴，因为要卖的火柴全都被她自己用光了。一会儿划一根，一会儿又划一把，恐怕连明天卖的都没有了。



谜之三：如果天气真的可以冻死人的话，难道她就不会到酒馆等热闹繁华的地方去卖吗？又或可以多敲开几家住户的房门，借机取暖总会有一线生机的……

把这些谜联系起来看的话，就会得出一个事实，那就是，卖火柴的小女孩是自杀，即使当时她不会自己断气，接下来也会跳河、上吊、服毒（太离谱了吧？）……

请回想一下女孩划火柴时的情景，用第3根火柴时女孩见到了流星，想起已故奶奶的话：“星星落下时，灵魂会升到神那里去！”另外，当女孩划着全部火柴时，她向着天国中的奶奶喊道：“带我一起去！”带去天国不就是死吗？从这部分来看，卖火柴的小女孩并不是不幸的冻死，而是如自己所希望的那样死去了，是纯粹的自杀行为。

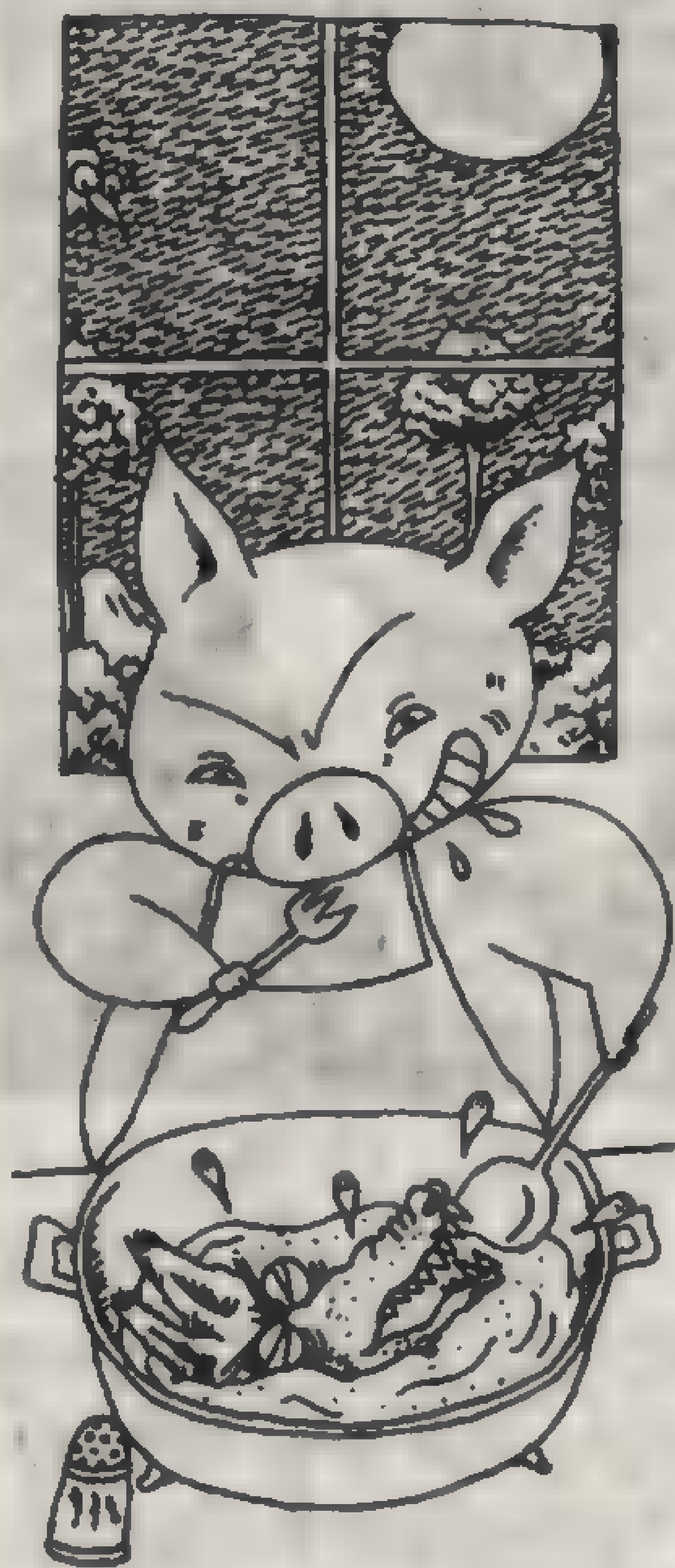


但“卖火柴的小女孩”的作者是大名鼎鼎的安徒生，他可是个虔诚的基督都徒，是决不会把自杀行为写进书中的，这又该做何解释呢？

首先人们要分析一下基督教徒安徒生的想法。安徒生并不想让女孩死亡，但是他又想让女孩与她所爱的奶奶团聚。女孩与奶奶之间的感情是爱，而爱正是基督教的倡仪。所以，女孩的结局并不是不幸且可怜的死去，而是到神的美好的天国中生活。在安徒生的宗教世界里，这并不是自杀。也许安徒生是想强调，贫困但却从不偷窃并辛勤工作的女孩被神召唤到天国去了，从此可以与所爱的人幸福地生活在一起，这恰恰体现了安徒生的宗教信仰。如果我们今天的“自杀说”被他老人家听到的话，他一定会大发雷霆吧？

●“三只小猪”实际上比狼更凶恶

平时狼总扮演凶恶的角色，在英国故事“三只小猪”中，狼仍作为袭击小猪们的凶暴的反派。在连环画中，暴出



牙齿的狼一看就是反面角色，而胖乎乎的可爱小猪则显而易见是个弱者。

凶恶的狼对分开独立生活的小猪三兄弟伸出毒手，故事从狼对小猪的追击开始有节奏地发展着。

这种情况下，受追击的一方打倒了坏人是很自然的发展过程，不过从结果来看却有点不自然。在故事的结尾，屁股上受了严重烧伤的狼逃走了，并且再也没有来摇扰过小猪。狼是那种和气的动物吗？自己治好烧伤再接着来的念头就一点也没有吗？结局是“3只小猪一起幸福的生活着”，所有对狼的习性有所了解的人都对这种说法不以为然，那种不安感一直难以消除。小猪们真能不再受狼的攻击，平安的生活下去吗？

实际上，这个结局还有不为人所知的小插曲。最原始的“3只小猪”是英国的谢柯布斯收集的传统故事，其中狼与小猪的命运有很大不同，无论谁的命运都变得更加残酷了。大猪和二猪的家被吹飞后被杀死吃了，只有猪小弟活下来并打倒了狼，之后猪小弟将狼放在锅中煮熟，并当做食物吃掉了。吃人者反而被吃，这样的安排颇有些“多行不义必自毙”的味道。猪小弟不留痕迹地消灭了坏蛋，也只有这样它才可以高枕无忧。

除猪小弟之外的所有人都被吃掉了，这种结局读完后令人感到利索明快，比起以往那种暧昧的结局，人们更喜欢残酷但黑白分明的结果，孩子们也同样。当把原始的“三只小猪”讲给孩子们听时，听到故事的最后“狼被当作晚饭吃了”，孩子们会很自然地露出笑容。

但是这种写法随着时代改变了，本应变为食物的狼却变为受了严重烧伤而认输了。虽然也有落入锅中死了的版本，但无论哪种都没有被吃掉而消失的结果更为爽快。

那么为什么要换成这种说法呢？这恐怕是因为时代的需要。由于过去环境与时势的不同，那个年代的人们要教给后代坚决果断地处理事物。而到了今天，在为孩子讲故事时则需强调爱与努力的作用，猪小弟的经历旨在告诉人们“通过劳动，不断努力的人将得到幸福”！童话就是这样，它的内容将视人类的需要而变，或许到了以后的某个时代，“三只小猪”又会新的结尾吧！

●“白雪公主”中的王后是坏人吗？

看看迪斯尼电影或书中的白雪公主，不用说当然是个美女了，但是青春和美貌兼备的她却受到了继母——王后的嫉妒和陷害。在许多人的印象中，普遍认为白雪公主大约在18岁左右，但是在格林童话中却明确记载着白雪公主的实际年龄。按记载，美丽的公主原来只有7岁。也就是说，他吃了继母的毒苹果陷入深深睡眠中的时候只有7岁。

众所周知，白雪公主吃了毒苹果之后一直沉睡在棺中，恰巧经过的王子发现她后使其恢复了生命，并且结为夫妇……那么，究竟白雪公主经过了多长时间的睡眠才被王子发现的呢？这一点十分关键，由此而得出的答案相信也会出乎各位的意料。原文中有这样的描写，即“过了很长的时间……”如此看来，公主至少是经过了10年左右的时间。

白雪公主能够在不饮不食的不断睡眠中变得美丽而且成熟，这一点十分不可思议。书中的描写是：“不腐烂，看上去就像睡着了，公主仍然没有变，像雪一样的白，血一样的红，头发漆黑……”究竟是什么保持了公主的生命力，同时促使其越发的具有魅力了呢？答案只能是其继母骗其吃下去的毒苹果。在睡眠中就可以轻松地变为美女，有这样神奇功效的毒苹果恐怕是任何人也不会放弃的珍宝。白雪公主应该感谢其继母才对，也许那苹果带来的并不是毒，而是特别有效的“营养剂和麻醉药”。如果有这种魔法之药的话，无论谁都应该去试试，这不是比今天的减肥和美容要轻松得多吗？可惜公主的继母已经死了，这种神奇的药物也就成了永远的谜！

~未完待续~



这是隐藏在"浪漫沙加领域篇II"正史之外的故事，雪鹰小姐所翻译的ベニー松山的原创小说将为各位讲述一段全新的传奇。本刊自这一期起进行连载，希望大家能够喜欢。

Beender、带来终末之人

～浪漫沙加领域篇II原创小说～

原著：ベニー松山　雪鹰译

1224年　觉醒/解放

这是一间奇怪的密室。地板、墙壁都象树根一样——正确地说更类似血管、青筋那样纵横交错着，但这里并非被寂静所笼罩，宛若胎动般的地鸣形成了一个异样的空间。这会令人联想到这里是否是某种巨大生物的巢穴，感觉敏锐的人或许会立刻逃离这个恍若埋藏着无数祸害的场所。

但是，不幸的是胜如凯三兄弟并没有察觉到这种危险的预兆，与其他优秀的DIGER不同，他们只是半吊子而已。(DIGER：以挖掘QUELL为生的人，通常与VIGILANTES组成队伍，探索QUELL所沉睡的场所。)

在这充满不吉的房间中央，安置着一个金属箱子。覆盖整个屋子的血管状的筋脉，全都汇聚到这个箱中。怎么看也不像是安放宝物的容器，反而更像是一口棺材。而且，这个箱子是用ANIMA最厌恶的金属——屏蔽性最高的铅所制成的。(ANIMA：宿于万物之中的无形要素，类似于精神、灵魂的存在。以ANIMA一定指向性的行为，方能产生"术"。)

这里是从未发现过QUELL的南大陆上大沙漠的中心——存在于地图上空白地带中的谜之MEGALITH。即便是超古代文明的遗迹，也没有使用铅之类金属的例子，所以可以肯定这里是出于与其他地域的MEGALITH完全不同的目的而建造的。(QUELL：包含无限ANIMA的古代文明遗物。)

这次挖掘或许会名留青史吧？但是相对的，挖掘出来的将是人类所不能接触的禁忌的危险预兆亦充满着整个MEGALITH。当然，亚雷克塞·胜如凯也并非没有考虑到危险性。被称为MEGALITH的遗迹，其本身就充满了不能解释的谜团。是谁、为了什么目的而建造的？其机能又是什么？挖掘QUELL的DIGER们，基本上只停留在超古代遗迹的表层。那些深入遗迹中枢的人，全都死于无法判定的猝死，亚雷克塞也听说过这些事情，包括ANIMA变质导致人变成怪物的传闻。

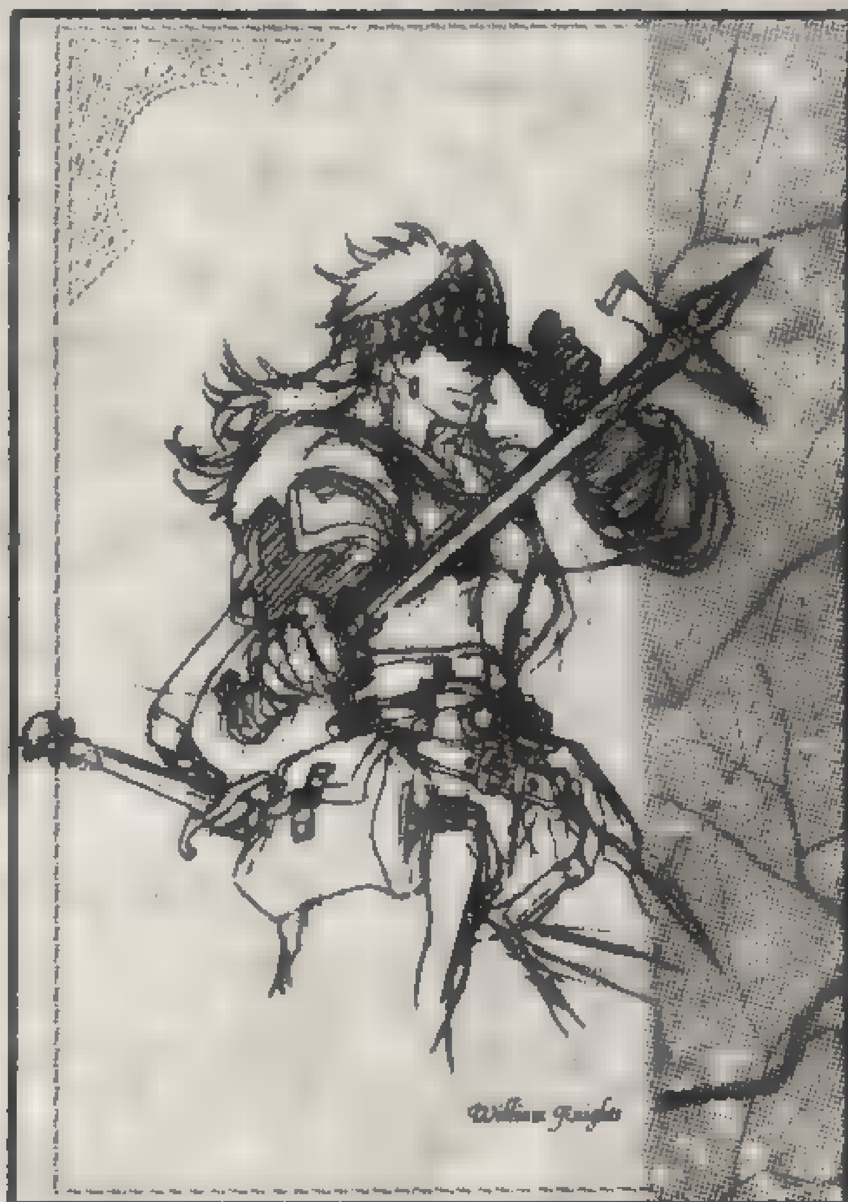
就算是技能和才能低劣的亚雷克塞，对于进入理解MEGALITH的领域也深感恐惧。他至少还比两个弟弟要知晓得多一些，即便如此，也不能阻止他和他的兄弟，包括第一级的DIGER亨利·奈兹的忠告，他们也充耳不闻。亚雷克塞之所以这样冲动，盖因渴望这次挖掘能够获得非常厉害的QUELL、借此而取得荣誉与高贵的称号——赏赐给留下伟大功绩的人的"塔克恩"之名。这是与自己的生涯无缘的荣誉，但是眼前这个铅箱或许能改变一切。亨利终止的挖掘，由他们取得成果岂不是很有趣吗？这样想着，就更加不惜冒着危险而进行下去了。

所以，他们对这个被诅咒之馆没有一点儿戒心，沉重的铅盖打开的瞬间，亚雷克塞深信自己的野心可以实现了。解开越过漫长人类历史的封印，浑浊的空气从中喷出的刹那，箱中昏暗之处闪烁着饥饿的野兽之眼。确实，就在与收容在铅墓中的卵型QUELL相见的瞬间，亚雷克塞·胜如凯的人生完全被改变了。

"嘻嘻嘻……大、大哥，亨利那家伙、被吓成那样。还、还不是我们、办到了，嘿嘿嘿……"末弟皮塔压抑着兴奋，牙齿却在不断地打架地说着，连声音也在颤抖。他其实很害怕，将二哥尼古拉的身体作为盾牌，躲在其后胆怯地向铅箱中探视着。

"是呀，这次终于能超过亨利了，他总是看不起我们兄弟……喂！尼古拉！快点将那个QUELL拿出来。"尼古拉听从亚雷克塞的命令，左手探入箱中。老二的体格虽然比常人健壮，但是操纵ANIMA的术技能却比较低劣，手握QUELL而使用初步的术就已经很满足了，因此最适合回收那些不知效力的QUELL。

尼古拉的左手接触到卵型QUELL的瞬间，闪光覆盖了亚雷克塞的视线，血肉被烧焦的令人厌恶的气味同时弥漫在整个房间内。视觉麻痹只是很短的时间，亚雷克塞恢复正常视力时，发现眼前直立着一个奇怪的物体。那是冒着白烟、人类形状的炭化的物体，然后慢慢地向后倒下、重重地摔在地上。冲击所造成的黑色浓烟涌起，焦黑物体上端的球状部分裂了开来，在那缝隙中，亚雷克塞看到了令他震惊的事物。那是皮塔的头盖骨，这个可怜的末弟在一瞬间被高热烧死、成为炭化了的尸体。接下来亚雷克塞看到的是，宛若仁王般一动不动的尼古拉的身影。最初接触QUELL的左手自手腕处神秘地消失了，骨肉没有翻出的红色断面连一滴血也没有。QUELL令尼古拉的ANIMA失控了，然后吸收了他左手的ANIMA，以术的效果爆发出惊人的威力将皮塔变为焦碳。但是，这时亚雷克塞感到恐怖的并非是末弟的猝死，而是尼古拉的右手握着那个卵型的QUELL。看来是因为失去左手后，尼古拉又立刻用右手将QUELL拾了起来——这个异常的事实令亚雷克塞的心底产生了恐惧。这决不正常，以往只要稍受些小伤就会哇哇大哭的尼古拉，绝对不会这样做的。这种反常感，是亚雷克塞感到恐怖的根源。



尼古拉缓慢地转过头，望着亚雷克塞，在他的眼里没有任何感情，甚至没有去看一眼因自己的术而死亡的弟弟，就向哥哥下达命令："立刻回到法格兰古镇，这个肉体所残留的时间不多，要准备必需的物资。""是。"这不象以往那愚蠢

的弟弟的语气，尼古拉双眸放射的精光亦令亚雷克塞感到混乱、胆怯，下意识中也领悟到"塔克恩·亚雷克塞"这个名号的梦想业已消失得无影无踪。

但是，即便发生这种令人战栗的事态，他还是被尼古拉手中所握的QUELL所吸引。杀了对方夺取QUELL——这个念头开始在亚雷克塞的脑中酝酿。

今后的八十年、栖息在黑暗中威胁着人类的魔卵，现在开始觉醒了。

异变在同一日发生。

远离南大陆内地的东大陆南方、寒冷地带巴斯兰德的要冲拉乌普荷鲁兹镇郊外，发生了一件怪异的事。

一眼望不到边际的大森林，被沉落的夕阳染上赤红的时分，当日轮消失在山脉的另一侧、狭长的暗影将所有一切包容的黄昏之刻，人与魔、现实与虚幻所支配交错的薄暮世界——幻想中的产物在现实中展露出其姿态。

自古以来，在此地流传着曾经有过一座魔塔，但不知何时却突然从树海中消失了，它没有留下任何痕迹，宛若幻影一般。

经过数百年的岁月，在这座塔所消失的同一个地方，突然又在黄昏中现出了塔的实体。屹立在红色天空下漆黑的姿态，宛若寂静中的墓碑，更似深深地插在大地上的诸神的宝剑。

然后，从溶入暗夜的影之塔中出现了意想不到的情况。

似乎有什么从塔中飞掠而出，如同严冬刮过荒野的疾风，在一瞬间接近又突然掠过，只留下一阵寒气。那确实是一个实体，但是其所拥有的术却是这个时代的人类所不会持有的。习惯以ANIMA捕捉物体的常人的感觉，或许会将之视为没有颜色的风吧？

当然，如果此时此地有人纯粹用视觉来看的话，所见到的却是有一个青年正步出那魔塔敞开的大门，那是拥有透明的肌肤、长长的银发、宛若美丽的幽鬼般的剑士。

属于幻想世界的美丽剑士，在向现实世界踏出第一步后便停下身形，面无表情地眺望着夕暮中的外界。然后似乎是对自己将要立足的新舞台感到满意，在他那美丽的容颜上泛起了一丝微笑，接着在刹那间他的身影便在视线中消失，只留下撕裂空气的呼啸声。

"夜猎者"的传奇就此拉开了帷幕……

1228年　夜猎者

尼贝尔斯坦在他二十三岁时体验到死神的血盆大口向他张开，那种感觉就像浸浴在冰冷的呼息之中。

年轻的时候他相信自己什么都能做，但同时因没有什么方法可以证明这一点，所以他决定以最快的方法——即赌上性命的蛮勇来证明。

从南大陆纳国的首都古琉凯尔到沙漠与荒地尽头所孤立的边境之镇法格兰古是条很困难的路途——本来是由数人组成一队、雇佣熟悉这一地带的向导方能展开通过此地的初次旅行。但是尼贝尔斯坦却无视这一忠告，独自一人穿越荒地与沙漠。离开家乡瓦德数年、巡游世界的他，自信其术与枪法皆已磨练得很好，徘徊在荒野中与肉食昆虫以及野兽们交战等状况已不在话下。事实上，尼贝尔斯坦拥有很高的资质，并非一般的鲁莽之辈，他具备令人惊叹的实力，可以将来袭的巨大的蚂蚁们烧焦，有时又能像猛牛一样冲向敌人。在如此艰难的旅程中终于可以证明自己的勇气，一想到这一点，尼贝尔斯坦不禁变得愉快起来。

然而，总会有意外的时候，那是在日落时分……

缺乏草木而干旱炎热的沙漠地带，在进入夜晚后却有着与白昼完全不同的酷寒。对于荒野认识不够的尼贝尔斯坦就这样落入了大自然的陷阱，零度以下的气温急速地夺走身着轻装的尼贝尔斯坦的体力，因此他判断自己不可能在狂风乱舞的岩场等待至明朝，无奈之下只有冒着夜行性凶暴魔物出没的危险，在夜晚继续走向比较温暖的峡谷下方。一般来说，这个判断是正确的。但是，在这个荒野中却有着不得不避开的陷阱。在峡谷之底有着所谓的奇迹之泉，人们本以为这里是幸运的绿洲，但却万万没想到正有死神埋伏其中——那是鹰头狮的狩猎场。

立于荒野生态系顶点的生物，毫无疑问便是这拥有强韧狮子的肉体和猛禽类特征的凶猛的合成兽，而且它还具有能够令巨大的躯体在空中飞舞的翅膀，宛若骑士的长枪般的利爪往往能准确地刺入猎物的致命处。魔兽鹰头狮拥有超高的机动性、攻击力和耐久力，绝对是荒野中的暴君。

鹰头狮自高处监视着畅饮泉水的尼贝尔斯坦，然后毫无声息地滑翔而下，向那疲惫的旅人袭来。尼贝尔斯坦下意识中察知危险的存在，抄起长枪准备反击，但是这位枪术高超之人亦在一瞬间判断出了自己的命运：胜利的概率为0。因寒冷而失去体力，又并非在准备万全的状态之下，即便拥有与他同等武功的数人在此，依然是无法在这凶兽的爪下全身而退的。领悟到压倒的战斗力的瞬间，尼贝尔斯坦感到了死亡的来临。

浮云遮住了月亮，鹰头狮如同漆黑的巨影，当其前爪抬起时，明月再度映照出它的容颜，与壮汉的上臂同等粗的锐爪闪烁着阴冷的青辉。尼贝尔斯坦深知自己即将被这一击挖出心脏，头颅将会在魔兽的爪下被翻弄，身体则将成为一顿美餐。死亡已不可逃避，这就是自己鲁莽的代价。

浮现出自嘲笑容的尼贝尔斯坦有了已经是鱼钩上的鱼的觉悟，他没有考虑防御，现在唯一的希望就是在鹰头狮的一击击中自己心脏的同时，至少也得斩断对方的一只爪子，他想让这位傲慢的荒野之王知晓人类这种猎物并非会因恐怖而乖乖地束手就范。

因为高度集中精神，尼贝尔斯坦的眼睛能看清一切事物的每一个动作，当魔兽的爪子碰触到长枪的穗尖时，在那一瞬间——鹰头狮的爪子消失了，并不是他切断的，感觉上好象是自己突然消失的。不仅仅是爪子，其整个前肢从尼贝尔斯坦的视线中消失了，只留下无数的肉片和血沫飞舞在空中。

然后，理清思绪的尼贝尔斯坦看到了沐浴在月光下、浮游在夜空中的骷髅——不，那是被放射着磷光的肌肤包容着，宛若幻影般的美青年。那男子的骨骼在清冷的光线下显得通体透明，那种妖异美丽的姿态在现实中是不可能存在的。借助月光，可以看到青年手中的武器，那并非是由石、树所制的长剑，而是单纯用金属锻造的，它吸收着月光反射出寒光。在那刀身上隐约雕着类似文字的图案，尼贝尔斯坦却无法解读。

亡灵、抑或是幽鬼的青年，以难以置信的速度挥舞着剑，连续地斩击，鹰头狮的前肢、头部、翅膀、躯体随着剑光如同在石臼下被击散的谷物化为颗粒，它已不再是纵横荒野的暴君，只是羽毛和血以及骨头所混合的大量肉块而已。暴风般挥舞着长剑的同时，魔性的剑士在吃着什么，那是从绝命的魔兽巨体中喷出的不可见的能量——鹰头狮体内庞大的ANIMA被吸入剑士的体内。这样的境遇是尼贝尔斯坦所不能理解的，那个青年已不是人类所能够抵抗的，他属于超越天变地异的存在——尼贝尔斯坦是这样直观地认为的，他只能战栗地紧握长枪，虽然他深知眼前的怪异没有任何武

器可以与之对抗，但这至少是自己意志的象征，为死亡的生命的证明。

吸尽鹰头狮的ANIMA后，美丽的幽鬼缓缓地转向尼贝尔斯坦，骷髅中的水晶之眼能够看穿人心般地注视着他。尼贝尔斯坦觉得这是能审判生死的目光。剑士那美丽的透明嘴唇微微动了一下，这或许是在笑吧？这样想的瞬间，剑士已不知所踪。风吹拂过尼贝尔斯坦的脸颊，冷汗不断地滑落。

危机已远离而去，只剩下魔兽的尸体。

这一晚的体验，尼贝尔斯坦一生中没有对任何人说。但是这牢刻在他胸中的恐怖的记忆，却令这位原本就很有才能的青年，改变了以前的作风，他变得能够以冷静谦虚的态度对待事物，比身边的任何人都要严谨自律。瓦德候国中有人传说，支持着玖斯塔维军的一代名将尼贝尔斯坦将军，其生涯的转机是在他年轻时候的某一件事，但是详情却没有任何人知晓。

1232年 钢之玖斯塔维

某一天的黄昏，十二岁的玖斯塔维走出纳国之都古琉凯尔，独自步行在大道上。

生来就是菲尼王家的继承者，却在展示自己ANIMA的"FIRE BRAND仪式"中失败，因而失去了母亲索菲以外的一切，经过了五年时光——在遥远异国的亡命生活，亲生父亲不愿意再与之相见，年幼的玖斯塔维所无法克服的劣等感深深地在其心中根植下来。这个时代的人们能够像吹草笛那样轻松地操纵术，不太可能存在完全无法使用ANIMA的人。所以"不会使用术的人"这一烙印，则意味着毫无用处、带来厄运的灾星。这片南大陆虽然比较不太重视术能力，但是完全不会使用术的玖斯塔维还是被当作可怜的对象，这种多余的同情视线更加伤害了他的立场。他的心就如同浑浊的湖水，将自己的怒气以暴力的形式向比自己弱小的人喷发。母亲的心愿和献身也都虚弱化了，内心失去真正支撑的玖斯塔维开始迈向人类最恶的方向。

这一日，他因自认是人类的渣滓而被索菲打了记耳光，之后隐藏在内心的悲哀又被名为蕾丝丽的女孩看穿，玖斯塔维终于开始自暴自弃起来。他不想再与母亲、蕾丝丽见面，也不愿被他人见到自己内心的羞耻。这样想着，玖斯塔维偷偷地在黄昏的薄暗中飞奔出都市。

首都古琉凯尔的周边地带，比其边境要安全得多。为了稳定税收，士兵们定期地狩猎怪物，让居民能安心地从事农业。魔物类开始活动是在日落之后，为了确保生命，旅人通常都早早地投宿。但是，对于连初步的术也不会的玖斯塔维来说，即使与低级的魔物，例如野狗之类遭遇，也意味着难逃一死。如果不将物质秘藏的本质——ANIMA引发出来的话，石剑只是一块厚重的板而已，将石属性所持有的"坚硬"之形象以术做现象化，石剑才能拥有"斩"的力量。连这也做不到的玖斯塔维面临战斗的话，就如同完全没有抵抗之力的婴儿。因此，不仅仅是在夜晚的荒野，在这个以术为中心的社会，他就像生活在深海中，无法自由地呼吸。

玖斯塔维走在草原中蛇行的小径上，说不害怕那是假的。但是，无尽地持续被舍弃的感情，比死的恐怖更占上风。如同置身在另一个世界，接近半死人的他，眼中所映照的一切皆丧失了现实的味道，带着这奇妙的心情，玖斯塔维彷徨在深夜中。

离古琉凯尔有多远了呢？他感觉不到距离和时间，只是持续地走着，大地连绵起伏没有尽头，也看不见城镇的灯光。透明澄静的夜空中点缀着无数繁星，不知何时已升至中天的圆月向他撒下清冷的光辉。

——现在就此死去，我连回归大地的ANIMA也没有。

自己虽然生在王族，却是连ANIMA都没有的异类，这是对玖斯塔维的诅咒。处于天地之理之外的此身，究竟有何意义呢？既然生下来是个错误，不如早点结束吧！内心中这样咆哮着，泪水却不听话地滑落。这个时候，在他的视野中有什么东西在动。玖斯塔维凝神细看——不是在道路上，而是在草原中。在玖斯塔维的视线刚好能及的地方，有一个剑士伫立着。

那是位美丽的青年，身着异国风情的装束，飘逸的长发是银色的，令女性痴迷的美貌在月光的映照下反而显得有些恐怖。这种妖异的美，玖斯塔维认为是属于死之世界的。

事实上，这位没有ANIMA的魔剑士不会为常人所发觉，只有同样不持有ANIMA的玖斯塔维方能以视觉捕捉他的存在。不过此时，吸引玖斯塔维的目光并非是这位异世界的剑士，而是另一样东西——剑士手中那光辉的长剑。

那是钢造的剑。虽然距离较远，但那独特的光泽是毫无疑问的。因为怕妨碍ANIMA的传达，所以武具不会用ANIMA所厌恶的金属来制造，除了纯金以外。

妖异的剑士好象对着居住在月亮上的诸神献舞般，向着虚空描绘流丽之刃的轨迹。沉重的钢铁之剑，以雷电之速在月下闪动。没有术技能的玖斯塔维无法感知到，在那长剑舞蹈的空间，正浮游着不可见的魔物。这些无法回归自然、诸多迷茫的ANIMA之集合体被钢剑切裂，喷出的ANIMA则被魔剑士所吸收。如果此恶灵没有灭亡的话，肯定是会袭击玖斯塔维的。剑士当然也感觉到了玖斯塔维的存在，但是没有可以吸收ANIMA的少年，是引不起他的兴趣的。所以剑士继续挥舞着钢剑，向那位旁观者展现着那难以置信的幻想般的剑技。

玖斯塔维安心地在一旁观看着，被父亲玖斯塔维12世责骂为比石头还要低劣，并被赶出王宫，直至现在的每一日，他内心深处都在寻求着一个答案，而现在这个答案就在眼前。

菲尼王家代代相传的炎之QUELL——FIRE BRAND，玖斯塔维永远也不会忘记这柄将他引向绝望的宝剑。仪式中双手的触感，经过五年时光现今在他的记忆中再度浮现出来。

——想要只属于自己的牙——不比那把FIRE BRAND低劣、能让我在这世界战斗的武器！

将此愿望导向现实的构想，此时在玖斯塔维的脑中产生。一瞬间玖斯塔维忘记了观看眼前的景物，泪水再度流淌下来，他梦想到不久的未来自己手中也会有着强劲的武器……当他回过神时，在草原飞舞的美剑士如同幻影般消失得无影无踪。不过，即便这是幻觉，玖斯塔维也不再迷惘，他的内心中已经找到了支撑点。

次日清晨，搜索队中的一人——同样不会使用术的少年弗林来到草原，他眼前所见到的是与昨日完全不同、充满着自信并衷心展露出温柔稳健容颜的玖斯塔维，弗林差点以为自己的眼花了。面对弗林那疑惑的态度，玖斯塔维握紧拳头，轻轻地打了他一下，飒爽地挺胸踏上归家的路途。玖斯塔维全身沐浴在朝阳中，脸颊上泛起希望的红潮，高声地对弗林宣言："我不再认为自己是没有价值的人类了，你也是如此，弗林。我要创立一个不会再说你是无能的国度，那将是即便不会使用术的人也能过普通生活的地方！"

距此十年后，玖斯塔维少年时代的梦想终于实现了。未来的那位被称为"钢之玖斯塔维"，变革了偏重术的社会的风云男儿就是在那一瞬间诞生的！

~未完待续~

RPG世界的魔法王国

Ⅱ王立军队与地方私兵



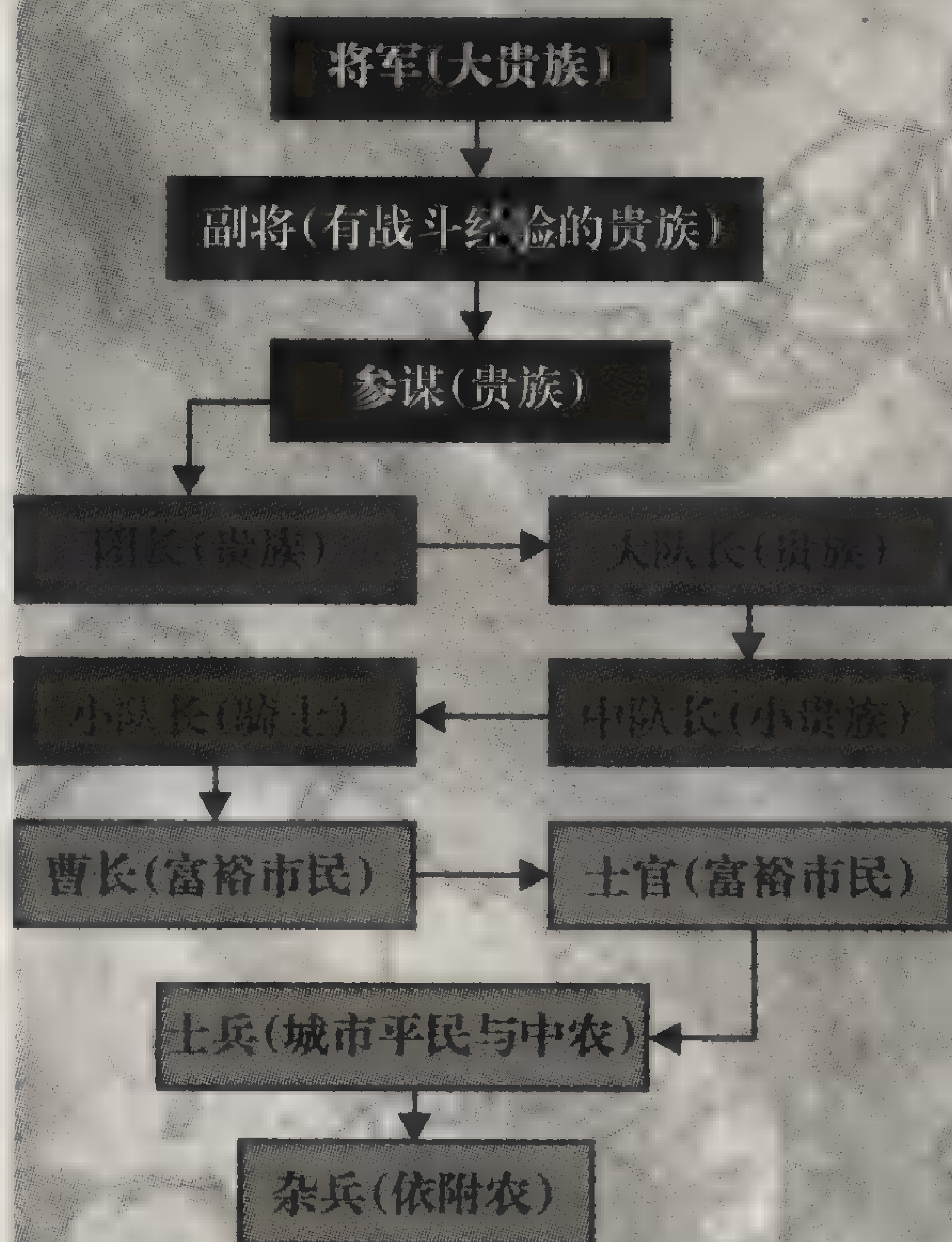
王立军队就是由国王召集并以平民税金供养的武装部队，这支部队不属于任何贵族所有，由国王直接统辖，平常驻受在王城附近。地方私兵则是属于各个大小贵族，在各自领地内召集，以各自领地内的收入豢养的私人部队。以上两种部队都属于职业兵，从平民中招募不参加任何非军事的劳动，他们名义上的统帅都是国王。军队的基本责任是保护王室、贵族和人民的生命财产安全，戍卫国境，有时也要镇压百姓。战场上，士兵是比骑士更基干的作战力量，发挥着再勇敢的骑士也无法比拟的强大集团战斗力。

兵种分类

战争的需要使原本单一的部队逐渐分裂出了许多兵种，这些兵种在战场上协同作战，发挥着各自的作用。

兵种	装备	特性
杂兵	装备：头盔、胸甲、枪、配剑	特性：战时从农业户口中临时征调的义务兵，战斗力较低下，农忙时复员回乡。
重装步兵	装备：重步兵盔甲、盾牌、长枪、配剑	特性：职业兵，组成阶级为城市无业人员，作战能力强，平时负责城防及其它工作。
轻骑兵	装备：骑兵盔甲、龙刀枪、配剑、弓箭、战马	特性：职业兵，从城市富裕人口中招募。不象骑士身被重甲，作战主要是轻便和高速。
长枪兵	装备：重步兵盔甲、五米长枪、配剑	特性：职业兵，作战时手持五米的长枪，团队威力非常强劲，个体作战几乎不可能。
弓兵	装备：头盔、布衫、配剑、弓箭	特性：职业兵，以弓箭集群压迫敌军，敌军若冲到面前，失去优势的他们将无抵抗余地。
弩兵	装备：头盔、胸甲、配剑、弩和箭	特性：职业兵，发射速度比弓慢，但射击精度高、射程远。他们的弱点也与弓兵一样。
斧兵	装备：大斧、步兵盔甲、配剑	特性：职业兵，在战场上可对横冲直撞的骑兵起到威慑作用，混战中的战斗力也很强。
飞兵	装备：轻骑兵盔甲、枪、配剑、弩和箭、飞行兽	特性：职业兵，用于突击战，正愈加受到重视，近代甚至有人提出“制空权”的说法。
火枪兵	装备：头盔、胸甲、配剑、火枪、专用盾牌	特性：职业兵，近代出现的新兵种，集团作战威力极强，必须统一指挥才能发挥优势。
火炮兵	装备：头盔、胸甲、配剑、火炮和炮弹	特性：职业兵，近代外国传入的火炮导致了此兵种产生，炮兵的专业技术已趋成熟。
重武器兵	装备：头盔、胸甲、配剑、床弩（或投石器）	特性：职业兵，床弩和投石器都是传统的兵器，虽正在被火炮取代，却无法淘汰。
装甲巨兽兵	装备：重步兵盔甲、长斧、大弩、盾牌、配剑、巨兽、巨兽甲	特性：职业兵，重装的巨兽在战场上所向披靡，其上的三人需合力才可发挥作用。

军队的编制与等级制度



为了使军队控制在贵族手中，也为了将帅们能在战场上更好地指挥作战，王国军队中在很久之前就有了比较完备的军队编制。

王国军队的战时最大编制为军团，人数为15,000人，设立将军一名，副将一名，参谋二人。在军团以下，分别还设立有团(5,000)、大队(2,500人)、中队(500人)、小队(100人)、什(10人)、伍(5人)六个级别，每级组织各有正副官长一名。将帅指挥将官、将官指挥士官、士官指挥士兵，每一个级别都有着森严的制度，丝毫也不能逾越。只有这样，在作战的时候将帅们才能象手臂般灵活地操纵军队，发布的命令才能以最快的速度传达到底层。



部队中的每个职位都有阶级的因素存在，没有部队的小贵族永远屈居于掌握兵权的大贵族之下，即使再有才能也不可能成为一军的统帅，掌握大块领地的大贵族在部队中的领导权从一生下来时就已经确定了；高级军官都是由世袭贵族担当，不论他们是否有管理部队的能力，总归是只要家世高贵便可，哪怕他只是一个不谙世事的毛头小子；大队长以下的职务是指挥作战的基层力量，经过常年战争洗礼的小贵族和骑士有丰富的军事经验，在战斗中能够起到相当的作用，不过除非获得相当的爵位，否则想升级也是不可能的；士官类的下级军官多由富裕商人子弟担当，这些人通常同议会里的第三等级有着密不可分的亲密关系，虽然不可能绝对顾及下级士兵的要求，却是对上层军官斗争的主要力量，机会适当的情况下他们倒是有机会担任中级军官，但这种范例也是非常之少；一般的士兵即使立下再大的战功，也只能升到下级军官的职位；杂兵就更加的不用提了，这些纯粹的义务兵领不到任何薪金，没有升职的机会，即使死在战场上也不会有抚恤金，连部分粮食和装备也要自行配备，而且还经常受到正规军的欺负。



军队的编制与等级制度

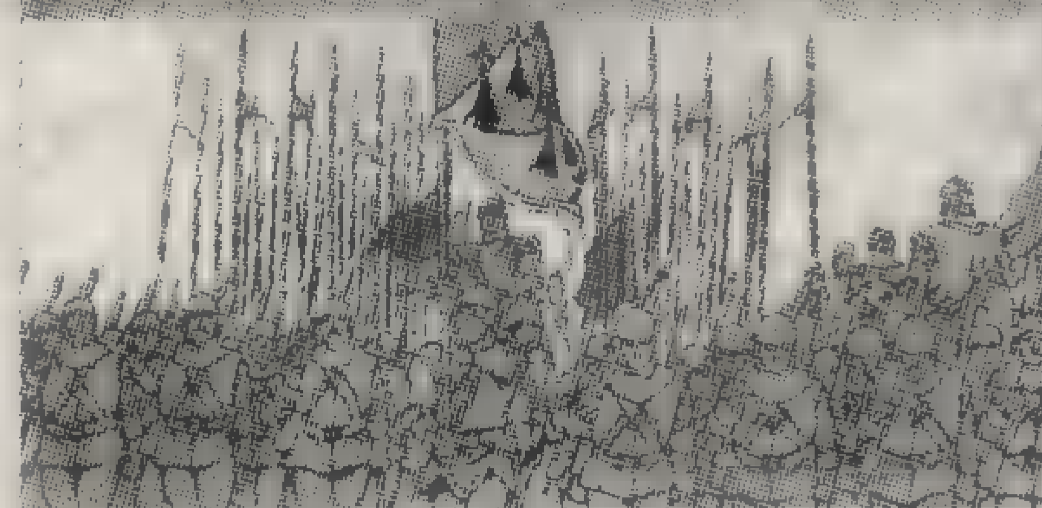
RPG世界的魔法王国采取的统治方式是封邑制，，以国王居住的王城直属领地为中心，分布着亲王、公爵、侯爵、伯



兵种的奇迹一：飞兵的故事

莉古莉斯帝国大举进犯拉卡斯王国。拉卡斯上方漂浮着拥有巨大魔法炮的浮游城，拉卡斯曾数度借巨炮击溃来犯之敌。得到城防部队防卫松懈的情报后，帝国元帅阿鲁特缪拉果断率领少数飞兵乘雨夜袭。巨炮未发一炮，浮游城就被攻陷，防守部队全军覆没，城防公爵也死于乱军。(战例：《LANGRISSER Ⅲ》)

爵、子爵、男爵、骑士领地，每个领地也都是以领主居住的城堡为中心。国王的王立军队和地方领主的私兵都驻守在自己领地的城堡中，各自保护自己的领地，相互制约，平时谁也不敢越雷池一步。



国王虽然有统一调度全国军队的权利，却没有解散和直接管理王立军队之外的领主私人军队的权力。为了控制地方军队的无限制扩张，王国制订了完备的律法。根据规定，粮食产量100吨的领地常备军为52人。一个标准的大型王国全国粮食的总产量假使为50万吨，国王和王室的直属领地约占1/8，即6.25万吨，王立军队的总数当不少于32,500人，装备随时可以加强；全国最大的公爵领地约占全国土地的1/20，即2.5万吨，私人军队按规定不得超过13,000人，且在非战争的情况下并不得征召杂兵，也不得制造超过法定数量的重型武器。这样的公爵领地在一个国家里最多只有两个，独自的军事力量根本无法同强大的王立军队对抗。假如两个公爵能够领地联合在一起，部队达到26,000人方才可与王立军队抗衡，但这样的情况是不可能的，因为拥有同等权力的两个辅政诸侯永远无法联合在一起，所以国王的部队远远凌驾于各采邑的部队。





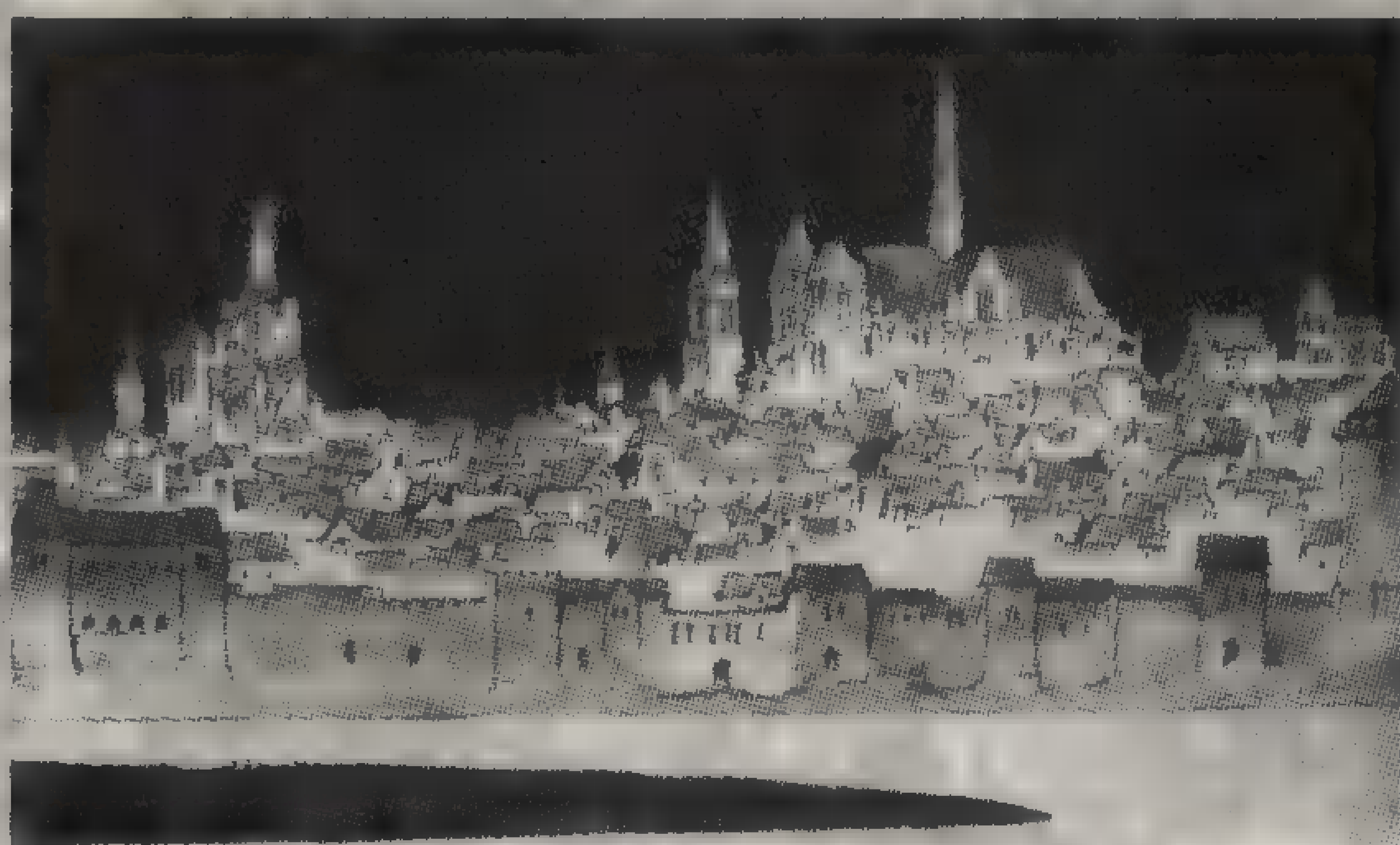
杂兵的生活

乱世中的农民们，除了种地，还要应付沉重的兵役，大约一年中要充跟随领主出外作战90天。尽管战争是一件很可怕的事，生长于这个时代的农民却并不惧怕死亡，身在行伍的他们倒是更关心什么时候可以复员，是否能赶上收割期和播种期。由于不受重视，缺少防御装备、没有经过严格训练的他们在战争中的死伤很严重。

出征的时候，除中军的王立军队，国王还要召集分布在全国各地的大小诸侯军队。理论上讲，全国可以调动的士兵总数为260,000人，但一般情况下外出作战时还要留下部分驻防王城和领地的部队，出战部队王立军队最多不超过60%，各领主私兵55%。王立军队出战的最大数目一般为19,500人，各地召集的大小诸侯私兵总数为125,125人，出战总数144,625人。再加上按正规军1/3的比例临时征集的杂兵48,208人，招募5个佣兵部队（大团1,200人、小团800人）约4,800人，出战总数最大可达到197,633人。

士 兵 的 生 活

军规在军队产生的上古时期就已经出现，是维持军队秩序的最高准则，由贵族召开会议订立；某些大贵族还有关于个人私兵的家族法规，属于治外法权，国王无权干涉。在过去，军法非常严苛，几乎违反每一条都会被判处死刑。自从近代市民运动兴起，三级议会（由贵族、僧侣、富裕市民组成的议会）成立后，人权逐渐受到重视，士兵的个人权利得到了一定的保障，部分不合理的军法得到改订。士兵在触犯军规后必须移交军法处审判决定，士兵有权对宣判结果提出申诉。但这些法规自古以来对贵族就无效，因为特权阶级可以免于一切审判和处罚。



在重重军规管制下的士兵平时被栓在领主的城里，生活比较平淡，而且极具规律性，除了礼拜日，平时都不能自由出城行动。在士官的监督下，士兵们每天都要按时起床、睡觉、操练、巡逻，即使吃饭的时间也是固定的，错过时间就只能



兵种的奇迹二：火炮兵的故事

为争夺大陆霸权，拉格穆鲁帝国军与以圣兰尼特帝国军发生会战。拉格穆鲁帝国在战斗中首次使用了新发明的火炮，原本一直压制着拉军的圣兰尼特骑兵被轰得稀里哗啦，拉军转守为攻。虽然火炮虽未能使拉军得到最后的胜利，却让世人认识了这种新兵器的威力，世界战争为之一变。（战例：《战悚 NGEL ARM》）

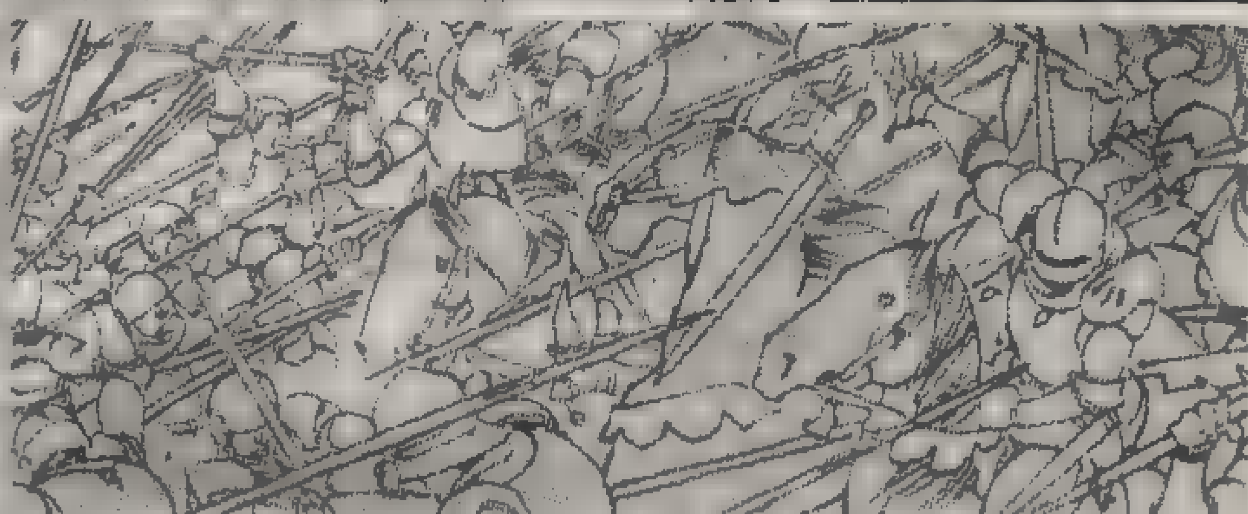


饿肚子。

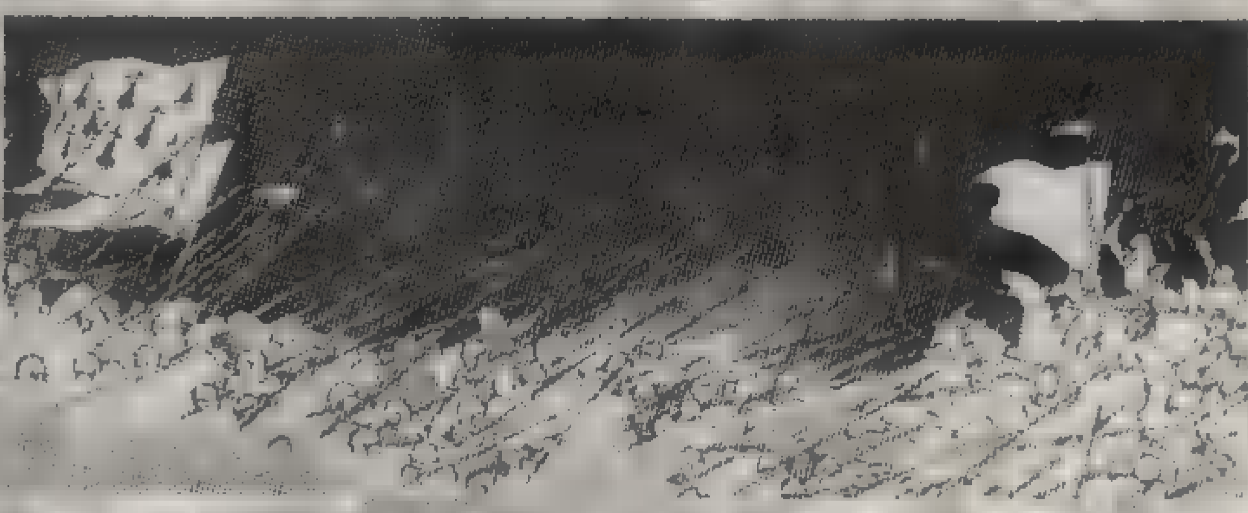
正规军的薪水并不高，而且还经常受到军官的盘剥，无权无势的小小"赤佬"如何敢同他们争辩？只得忍气吞声。幸好住宿的营房全部免费，部队上的伙食虽说不怎么样倒也不用花一毛钱，被上级克扣的薪水在礼拜日或下乡催收租税的时候从小民百姓和鸡犬牛羊身上能刮回来。因此，日子虽说辛苦却还快活，至少酒肉是断不了。在一些贫苦的地方，油水不太多，士兵有将武器和盔甲卖掉的事情发生，反正只要上报说遗失，便能从军械部再领，年底核算军费有了赤字也是国家的事。



集团作战



一个15,000人的军团，重装骑士占5%、重装步兵占30%、轻骑兵7%、长枪兵5%、弓兵4%、弩兵3%、斧兵2%、飞兵5%、火枪兵2%、火炮兵1%、重武器兵2%、装甲巨兽兵1%、杂兵33%。



两军交锋时，首先进行的是相互炮击，然后将重装骑士调到阵前，排成三到五个一字波形。骑士团长发令后，骑士波形逐次推进，紧随其后的是将五米长枪端平的长枪兵攻击波。如果附近有树林的话，火枪兵会在林中排成三排轮番射击敌军侧翼。杂兵集团波形在前堵墙而进抵挡敌人的远程火力，装甲巨兽兵以一字阵猛进，手执盾牌和长枪的重装步兵集团方阵相继跟进。弓兵和弩兵在重装步兵方阵与方阵之间的疾行，一面寻找合适的位置向敌人的阵地攒射，一面随时准备向从空中袭来的敌军飞兵射击。这时，飞兵也开始发动，自空中居高临下突击，轻骑兵挺着龙刀枪分成两翼从自军阵地纵马突出包抄敌军两侧。重武器兵在重装步兵保护下缓慢前进，以火炮所不能进行的大弧线攻击方式轰击(床弩和投石器)敌人后方。当战争进行到最艰难的鏖战阶段时，养精蓄锐很久的白兵战王牌斧兵会以楔形阵冲击，在长枪无法使用的混战状况下挥动大斧，后备队最后投入，令战争迈向最后的胜利。

以上是王国军队最典型的作战形式，连王立士官学校课本里也有记载。

从远东方军事大国传来的《八阵图》改变了各国传统的战阵，使集团战争进入了崭新时代。

方圆之阵	郾月之阵	鹤翼之阵	锋矢之阵
以基本方阵组成的密集阵形，防御力强，没有死角，利于防守待援。	阵形中部肥厚富反弹性，稍稍伸展的两翼随时可以包抄敌人背后。	近似于郾月，但中间和两翼力量平均更加易于防守，也可因势合围。	前部锋利，可撕裂敌人的阵形，两翼的游骑可以较好保证前锋安全。
车悬之阵	**长蛇之阵**	**鱼鳞之阵**	**雁形之阵**
层叠递进，前方方阵攻击疲劳后，后方方阵可随时补充，循环作战。	非常普通，讲求指挥和行动统一，攻防一体的所谓"常山之蛇"。	象鱼鳞般层层叠加，拨去一层还有一层，部队可以循环作战。	其实就是倒过来的鹤翼，在对少量敌人进行扫荡时，效果极佳。

重归最初(四)

“南蛮文化”的历史背景

文/前鱼

日本战国题材的游戏中往往有一类特殊的串场人物，即传教士和南蛮商人。这些人在游戏中只能算是“龙套”，但在历史上却带来了不可小视的影响。

十五世纪开始，西欧各国纷纷向东洋开辟新航路，世界历史进入了地理大发现时代(“大航海时代”)。随之而兴起的就是殖民与海外贸易。所谓“南蛮”，是当时日本受中国“华夷”思想的影响，对最初到达日本的葡萄牙、西班牙、意大利等国人的称呼。这些人大都乘船绕过好望角，菲律宾群岛从靠近九州的南面海上驶入日本，故统称为“南蛮人”。以后英国、荷兰势力东渐，日本人又称英、荷人为“红毛”。

日本最早接触南蛮是在天文十二年(1543年)，一艘中国帆船因受台风袭击而漂流至九州种子岛。这艘船本来是往来中国与暹罗王国(今泰国)间的商船，船员多数是欧洲人，少数是中国人。该船的葡萄牙人船长手中一管状物，可以发火，其声如雷，力破铜铁。即游戏中所谓之“铁炮”(步枪)。种子岛领主种子岛时尧以2000两白银向船长购得两支，并在两年后由工匠八板金兵卫清定复制成功。这种新式武器很快被战国大名所接受，近江国的国友、和泉国的界与纪伊国的根来成为大远见模生产步枪的基地。步枪的传人使日本的传统战术发生改变，作战主力也由骑兵改为步兵(“足轻”)。

这种步枪是前装滑膛枪，装弹、点火等颇费时间，如逢下雨则易被打湿火药、火绳以致不能使用，本身还有不少缺陷。天正三年(1575年)五月的长筱之战，织田、德川联军以步枪为主力对抗武田军的旧式骑兵集团突击战术。时逢梅雨季节，直至作战前一天仍大雨不止，但战斗当日居然天气晴朗。织田信长在三面环水，有两条河流横穿的设乐原布阵，阵前设置了阻碍骑兵突击的三道木栅和两道濠沟，其后一字摆开的步枪兵列成三排，一排装弹，一排传递，一排射击，(这就是所谓的“三段打枪”)，大大提高了射击频率。结果武田骑兵团惨败。此役织田、德川军总共使用了约3000余支步枪，被视作新旧战术较量的曲型战役。

步枪可以说是最早影响日本的南蛮文化产物之一。在步枪传人后数年即天文十八年(1549年)，天主教也传人日本。当时欧洲正逢宗教改革，不少国家已改奉新教，摆脱罗马教皇的控制，天主教只得转向东方寻求市场。将天主教传人日本的传教士是西班牙籍天主教耶稣会士方济各·沙勿略(1506－1522)。他在到达日本萨摩(鹿儿岛)后得到领主岛津贵久的允许而在当地传教，第一年就发展了二百个信徒，以后又在肥前的平户、周防的山口、丰后的府内等地传教。日本人将其传人的天主教音译为“切支丹”。我国史书常把传教士描绘成凶神恶煞的殖民先锋，未免有些程式化。后人可以从大的视角轻描淡写地总结历史，而处于历史之中的人却很难摆脱环境的制约。沙勿略为了将福音传播于东方而不辞艰辛，其坚毅的精神是可警的，在日本传教两年三个月后其回到葡萄牙在印度的殖民地果阿，准备来华传教，1552年来到广东上川岛，未能进人内地，即患热病而死。沙勿略后来被教会追认为圣徒。

沙勿略之后传教士接踵而来，在游戏中常与南蛮商人一起出现。《马可波罗游记》中将日本描写成“黄金之国”，是以南蛮商人对日本很感兴趣。以葡萄牙为主的南蛮商人常以马六甲为中心，经营中国、日本、南洋、印度间的居间贸易(黑船贸易)，获利甚巨。而最初为其担任翻译者，就是我国历史上恶名昭彰的倭寇巨魁王直。九州诸大名为了染指南蛮贸易的利益，纷纷开放自己的领地并给予传教士在领地内传教的权利。比较有名的南蛮贸易中心有肥前的平户(松浦氏领地)、横濑浦和长崎(大村氏领地)以及丰后的府内(大友氏领地)。

不少大名出于名种动机接受了洗礼成为所谓“切支丹大名”。最早的这类大名有大村纯忠、大友宗麟、有马晴纯等。大友宗麟因敬慕沙勿略，其教名就叫作“方济各”。大村纯忠在受洗的次日就烧毁了军神摩利支天像，并先后将横濑及长崎捐献给耶稣会作为领地。大友、有马、大村三家大名还在天正十年(1582年)派遣少年使节团赴罗马，史称“天正遣欧使节”，使节团的四位少年是伊东·曼休(13岁)、千千石·米盖尔(13岁)、原·马尔奇诺(13岁)和中浦·朱里安(14岁)，其中前两位是正使，也是三家大名的近亲。他们乘坐葡萄蓰船从长崎出发，向西沿欧亚非大陆海岸线航行，历时两年抵达里斯本。在马德里，少年们被西班牙国王菲利浦二世视为“日本的王子”而受到隆重欢迎，其后又晋见了罗马教皇格利高里十三世。使节团外出总共八年，为日欧往作出了一定贡献。但天正十八军(1590)一行人回到长崎时，日本已开始禁教。

因为伴随着各种利益，亲近天主教的大名、武士越来越多。有名的信教大名还有高山右近(重友)、细川忠兴、蒲生氏乡、黑田如水(官兵卫)、小西行长等人。其中小西行 长在关原之 战失败后被捕，因教义不允许切腹自杀而选择了一般武士视作耻辱的斩首之刑。“切支丹大名”往往可以比较容易地罗置武器。大友宗麟凭借西式火器之利，曾开创了兼九州九国中的六国守护的鼎盛局面。其晚年国势衰微，死前一年的天正十四年(1586年)，居城丹生遍城陷入

岛津军的包围时，也是依靠城内配备的大量西式大炮击退了进攻。此外，天正十二年有马家面临龙造寺隆信的攻击之前也曾向葡萄牙商人大量购置武器。

对于当时已对佛教失去信心的普通民众来说，天主教宣传的“上帝面前人人平等”之类教义无疑是具有吸引力的。加上领主的支持，传教士在各地开设神学院、教堂、医院和慈善机构，天主教的影响很快遍及各地。教会学校在传播宗教的同时，也带来了西方先进的天文、地理、数学、航海、造船、印刷等科学技术，以及西洋美术和音乐。游戏中不少作为“家宝”的带有南蛮风格的物品就是这一背景下的产物，例如“南蛮屏风”（绘有葡萄牙人与日本人交易场景的屏风画）、“四都市图”（教会学校学生临摹的描绘马德里、里斯本、君士坦丁堡和罗马四大都市的屏风画）、“扇面南蛮寺”（以京都教堂为主题的扇面）、“南蛮莳绘鞍”（以南蛮人为图案的描金漆器马鞍）等等。还出现了尚未摆脱佛教思路的“玛利亚观音像”。这些作品都出自民间，可见南蛮文化之普及。日本最早的欧洲外来语也在此时产生。相比之下，同时期传入中国的西方技术与文化一直被视作“奇技淫巧（这四个字在这里做奇特技巧并无猥亵之意），始终只停留在少数官僚手中，几乎没有对中国造成影响。看来，高位文化（或自认为是高位的文化）总是带有一种先天性的盲症，一如今天的美国。

统一的奠基人织田信长对于天主教本身没有什么兴趣，但苦于本愿寺的一向宗佛教势力，因此对天主教采取扶植政策以对抗本愿寺。信长还喜欢接见传教士，这主要是由于传教士们进献西洋珍奇的魅力。据说信长非常爱穿西式服装。传教士路易斯·弗洛易斯在安土城向信长献上地球仪的事件也很有名。丰臣秀吉最初也采取同样政策，但不久就下令禁教，驱逐教士，收长崎为直辖领地。其原因在于征服九州时看到天主教在九州大名和民众中的强烈影响时感到不安，深恐产生一向宗那样的号召力。特别是庆长元年（1596）八月西班牙商船圣·菲利浦号遭风暴漂流至土佐浦户，其中一船员向前来例行检查的京都所司代前田玄以口出狂言，说西班牙先用教士驯化民众，而后进行征服，秀吉闻知此言后勃然大怒，以致于当年十二月就在长崎将方济各会的传教士和日本信徒 26 人处决，即所谓“庆长大殉教”。这成为日本迫害天主教的开端。

关原之战后夺得天下的德川家康，一开始因为需要通商来繁荣经济对于传教基本持鼓励态度。这种背景下，庆长十八年（1613）仙台藩主伊达政宗又派出了以家臣支仓常长为代表的“庆长遣欧使节团”，与天正少年使节团不同，这一次乘坐的是日本学习西方造船术自建的大船，先横渡太平洋至墨西哥上陆，经陆路至美洲东海岸再穿越大西洋到达欧洲。回国时大致亦循此航线。支仓常长也晋见了西班牙国王和教皇，七年后回国时日本已禁教，故未达到传教与通商的目的。然而在当时情况下，东方人为此大规模的航海还是引人注目的。

德川幕府转而禁心天主教的原因很多。一是教义内容如上帝面前人人平等，排斥异教，反对切腹自杀，反对多妻制等与日本统治传统直接对立；二是天主教与把持南蛮贸易的九州各藩势力的庞大引起了幕府的担忧；第三与当时接触幕府的荷兰、英国（都是新教国家）商人为排挤先占有市场的葡、西商人，有意识中伤天主教有关；其它还有许多细碎原因。从庆长十八年底起，幕府在全国禁教。信教大名面临着或失去地位，或失去信仰的抉择。不少人选择了后者，而且为了表示坚决，疯狂迫害教徒。只有高山右近（其在秀吉禁教时已失去领地）因拒绝改宗而被流放到了马尼拉。幕府以踏踩圣母像的方式（踏绘）试验百姓是否信教，而对于信徒的刑罚极为野蛮，往往伴随着人格侮辱。虽然大多数人被迫改宗，信仰坚定而殉葬教者仍屡见不鲜，1619 年以后六年间被杀的日本教徒据估计有 28 万人 之多。

顺便提一下与《侍魂》中天草四郎有关的“岛原之乱”。天草四郎本名益田时贞，是肥前、肥后交界处的天草岛人，故有此名。天草岛和北面的岛原半岛本是切支丹大名小西行长、有马睛信的领地，大部分人口都信奉天主教。后两地分别转封给寺泽、松仓两家，许多武士都沦为农民。时贞之父益田甚兵卫好次就是小西行长的旧臣。此外当地还有不少关原、大坂战役后避难的浪人。时贞据说是个美少年，被人们视作“天童”，当时就流传有不少关于他的传奇。天草、岛原地区百姓在禁教时受到很大的迫害，加之天灾与领主的苛政（为了讨好幕府，松仓父子竟在只有六万石产量的领地内收十万石的地租），终于在宽永十四年（1637）十月揭竿而起。16 岁的时贞被推举为首领，以《圣体赞仰天使图》为军旗，聚集了三万七千余人。幕府将这次起义视为过去的一宗，极为重视，调集十八个藩约十二万人的兵力镇压，后来甚至勾结荷兰战舰对城内进行炮击。据守岛原城的起义军主要骨干原本都是武士，并使用当时地特产的有马步枪，战斗力很高，在兵力悬殊情况下予幕府军以重创。次年二月底起义军终于弹尽粮绝而失败。这一天，一万余残存的教徒高唱赞美天主的圣歌，向城外敌人发动了最后的攻击。时贞被俘斩，义军无论男女老少老幼都被杀，景像十分惨烈。我国过去出版的小说《日本剑侠宫本武藏》和《魔界转生》对这次起义有比较生动的描述，有兴趣的读者不妨借来一阅。“岛原之乱”直接导致了德川幕府的锁国政策，从而使之走上闭关锁国之路。 （待续）



龍之地下城

城主/DRAGON

空穴来风

SEGA 的指令是搜索　传奇度:95%

一直处在开发状态的 Dreamcast 版 “BIO HAZARD CODE: VERONICA”(生化危机 指令是搜索)又有了新的消息，据 CAPCOM 内部开发人员称，CAPCOM 本公司几个开发 3D AVG 的小组目前都在进行开发新作品的任务，并没有任何一整支小组进行“指令是搜索”的开发任务。那么为什么发售日定为今年冬天的这部作品及今还没有在 CAPCOM 公司开发部进行开发工作呢? 原来因为人手不足，CAPCOM 又预定在目前主流机种 PS 上推出“生化危机 3”和“鬼武者”两部作品,所以决定暂缓“指令是搜索”的开发工作。但 SEGA 希望本作可以在今冬推出,所以提意由它们来安排开发人员,而 CAPCOM 公司只派出冈本吉起等开发核心人员,负责设计情节并监督开发工作。如果消息属实，那么今冬的“指令是搜索”将会是 SEGA 开发的作品。

兼价版 PS 后继机开发平台　传奇度:18%

PS 后继机机能强劲,128 位 CPU 演算能力傲视业界。但是其软件开发确相当困难，首先是复杂而先进的技术，是许多中、小级软件厂商开发部门所不能掌握的，其次是因为画面及音乐的制作以及游戏的开发这一切所需的平台也需要重新购入,而不能使用原 PS 的开发平台。对于这个问题 SONY 也十分头痛，但幸好最近有新消息，美国 SONY 公司旗下一个开发部门已经研制出廉价版本的 PS 后继机开发平台，价值仅 2 万美元。利用这个廉价平台可制作标准规格的 PS 后继机游戏,但如果想把画面、音乐任何一项强化,就必须再购入额外的设备。

寄生的前篇　传奇度:42%

大家一定还记得 1997 年冬天 SQUARE 推出的 RPG 大作“寄生魔种”(PARASITE EVE)吧?华丽的 CG 动画及优秀的故事设定吸引了不少的玩家。现在 SQUARE 正在制作“寄生魔种”的续作，预定在今年冬天或明年春天发售，但对于故事情节的设定现在还不清楚。但据不可靠消息称：本次的“寄生魔种”故事并不是接续前作的情节,而是发生在第一作故事之前,也是讲述警官艾亚的故事。

音乐 GAME 之年　传奇度:39%

自从 KONAMI 的 BAT MANIA 系列在投入极少资金的情况下赚取了大量利润，其它公司便开始了仿效。就连 SEGA 这样的大公司最近也有点坐不住了，近日其内部工作人员称，SEGA 将加入到音乐游戏的制作中。SEGA 公司会在今年内制作一款音乐 GAME，名称暂定为“SPACE CHANNEL”，在游戏中为了增加可玩性，还加入了 RPG 的要素。

梦幻之飞龙　:66

CAPCOM 公司经典单人过关 ACT——飞龙系列最近有一款新作品“STRIDER 飞龙 2”，这部作品近日决定将移植到 Dreamcast 上，并由 CAPCOM 开发部负责开发。CAPCOM 公司开发人员在非公开场合称，原来拟定“STRIDER 飞龙 2”在 NAOMI 基板上开发，但因为时间和其它方面的原因,只能暂时放弃,现在来看,Dreamcast 已经拥有 100 万以上用户了,并且“飞龙 2”也受到了好评,所以现在决定把“飞龙 2”移植到 Dreamcast 上。

任天堂换汤不换药　传奇度:80%

任天堂公司已经承认其后继机“海豚”(DOLPHIN)的存在，但是还没有公布其外形和对应的游戏。据业界知情人士称,“海豚”首期对应的作品其实就是“超级玛丽奥 64”的续篇。这部作品一直在 N64 的发售表中，可是一直都没有任何消息公布，其实任天堂公司内部已经决定把这部作品做为下一代主机发售时的首期对应的作品。



角笛作坊

在这里大家将可以看到有关 GAME 知识方面的文章，本栏目的宗旨是在于能够使各位玩家充分了解游戏中所包含的文化要素，并且更深入地认识游戏的每一个环节，在玩的同时能够获得一些知识。

此次推出的是来自“PERSONA 2”（女神异闻录 2）中的所有塔罗牌，其出处为世界各国的神话传说。我们将以简单的文字对其进行介绍，如果各位有兴趣的话则可查阅相关书籍，以了解更为详尽的内容。

魔术师/MAGICIAN

イシス（伊希斯）：埃及神话中神力非凡的巫师，后集对所有女神的崇拜于一身，在希腊和罗马也拥有崇拜者。她是“再生”、“复活”之神俄赛里斯的妻子，也是保护死者的四位女神的首领。

マナナン（玛那南）：银色的胡须，披着色彩缤纷的斗篷，手中则持有魔法的银杖，是凯尔特神话中的妖精王。

安倍晴明：平安时代活跃的日本最强的阴阳师，是专司天文的土御门家的先祖。

アグリッパ（阿格里帕）：魔术的研究家，中世纪最大的魔术师，著有《科学与艺术的虚伪》一书。

テング（丹格）：被描绘为修行者的姿态，是拥有大鼻子的妖怪，其突出的鼻子是代表着傲慢的心。

女教皇/PRIESTESS

ラクシュミ（拉克什密）：亦即“吉祥天女”，印度神话中被称为毗湿奴的妻子，在最古老的文本中她与生主大梵天、俱毗罗及因陀罗联系在一起。佛教将其列为护法天神，为四大天王之一毗沙门天王之妹，有“大功德于众”，故又称“功德天王”。

ハトホル（哈特霍尔）：埃及神话中的苍天女神，早期被想象为一头母牛，生出太阳。后来则是一女子，头上长角，有时还长牛身。哈特霍尔主管繁殖，是个母亲神。此外，她还是爱情、音乐、娱乐、舞蹈女神。

イザナミ（依邪那美）：日本神话中依邪那岐的妻子，与其夫制造了日本国土和其它众多的神。

パールヴァティ（雪山神女）：湿婆的妻子。据说湿婆的第一个妻子在圣火上自焚，后转世为雪山神女。她同湿婆的爱情神话构成了长篇叙事诗《鸠摩罗出世》的基础。

シフ（西芙）：北欧神话中雷神托尔之妻，长着神奇的金发（可能是丰产的象征），美貌非凡。

テンセンニャンニャン（天仙娘娘）：道教中泰山的女神，现在在泰山依然香火旺盛，有众多的信徒。

女皇帝/EMPRESS

ガイア（盖亚）：希腊神话中的大地女神，是奥林波斯神系之前的古神，她与乌拉诺斯一起生下了希腊的许多神灵。

カーリー（加利）：印度神话中的破坏女神，是从多尔卡的愤怒中出生。

ドゥルガー（多尔卡）：印度神话中战斗与母性的女神，是为了退治恶魔而诞生的。

セイオウボ（西王母）：道教中监神所有仙人的女神，被形容为绝世的美女或长有虎牙的妖怪。

ネメシス（拉刻西丝）：希腊神话中命运三女神之一，她决定人的遭遇，使生命之线通过一切命运的波折。

アリアンフロッド（阿利安布洛特）：英国威尔士地方的女神，她用彩虹将人间的暴力一扫而光。

ヴェスタ（贝斯塔）：罗马神话中的女神，传说她是守护婚姻的神。

皇帝/EMPEROR

ヴィシュヌ（毗湿奴）：印度教三大主神之一，与梵天、湿婆一起合称为三联神。毗湿奴的称号多达一千以上，最常见的有“诃利”、“救世者”、“那罗衍”及“世界之主”等。

オーディン（奥丁）：北欧神话中的最高神，诸神之王，其形象被形容为身着闪闪发光的胸铠和金盔，手持一支名叫冈尼尔的长矛，骑一匹名叫“斯莱普尼尔”的快马。

インドラ（因陀罗）：雷电之神，众神之首，以后成了天王。他是吠陀神话中最为著名的神。在许多故事中，因陀罗与湿婆，毗湿奴紧密相连，后被佛教吸收，称为“释帝恒因”。在印度教中为喜见城之主。

フラカン（弗拉肯）：玛雅神话中天地创造时被安排在天上的神，代表“天之力”。

バール（巴尔）：美索布达米亚一带的主神，在基督教的圣书中被称为邪神。

マルドルゥーク（马尔杜克）：巴比伦神系的大神，巴比伦城的城主，称号有“众神之主宰”、“众神之父”等称号，在巴比伦创世史诗《埃怒玛・埃利什》中肯定了马尔杜克主宰众神和整个宇宙的地位。

アガートラーム（阿卡特拉姆）：凯尔特神话中勇敢的神、达努神族之王努阿达的别名，曾与邪神巴路尔战斗。

教皇/HIEROPHANT

ブラフマー（梵天）：印度教神话中的最高神之一，世界的创造者。佛教吸收其为护法神，为释加牟尼的右胁侍。为色界忉利天之主，称“大梵天王”。

ミスラ（密特拉）：掌管协约的神祇，也是太阳神。形象是狮首人身，双手执火炬，背后生双翼，身缠巨蛇。起源于印度伊朗神系。密特拉也是自然界秩序的建立者，决定下雨及植物生长等。

ヤマ（阎摩）：冥王，一般称为阎罗王，据《犁俱吠陀》讲，他是第一个死者，从他起开始了人类的死亡，后他成为死亡之国的君主。

シャカ（释迦）：佛教创始人，乔达摩・悉达多，相传是印度北部某国的王子。

ウマヤドノオウジ（厩户王子）：定立十七条宪法的圣德太子的别名，摄政太子，在内政、外交等方面成绩卓著。

ゲンジョウ（玄奘）：唐代著名的僧侣，又称三藏法师，曾去天竺取经，著有《大唐西域记》一书。

恋人/LOVERS

ヴィーナス（维纳斯）：罗马神话中的恋爱女神，她和死而复生的情人阿多尼斯的故事被广为传播。

ヴィヴィアン（维维安）：亚瑟王传说中登场的湖中的精灵，也是兰斯洛特的守护精灵。

エロス・改（埃罗斯・改）：希腊神话中阿美罗狄蒂的儿子，用魔法之箭令男女结合。

ジャックランタン（杰克兰丹）：英国民谣中登场的怪妖，据说本是一个名叫杰克的凡人。

ジヤックフロスト(杰克弗罗斯特):拥有雪与水的身体的妖精,性格温和,喜爱与人交谈。

ロビングットフェロー(罗宾特法罗):英国恶作剧者家中的精灵,会夜里出现帮助做家务。

ピクシー(比克西):英国爱恶作剧的小妖精,常在夜间和着音乐跳舞。

エロス(埃罗斯):同"埃罗斯·改"。

战车/CHARIOT

シヴァ(湿婆):印度教最高神之一,是破坏之神,也是掌管再生和生殖的神。

マハーカーラ:表现了湿婆愤怒的破坏之神,在日本作为大黑天十分有名。

アレス(阿瑞斯):希腊神话中的战神,是凶残、狡诈、非理性的、为战争而战争的神。

スサノオ(素盏鸣尊):天照、月读的弟弟,是伊邪那岐在鼻子时出生的孩子,乱暴之神。

セイテンタイセイ(齐天大圣):《西游记》中孙悟空的别名,辅佐三藏法师去西天取经。

タラニス(达拉尼斯):象征破坏之飓风等超自然之力的凯尔特神话中无慈悲的雷神。

ミノタウロス(米诺陶路斯):希腊神话中半人半牛的怪物,被关在克里特岛的迷宫之中。

力/STRENGTH

ヴリトラ(布里特拉):巨人魔族的圣者卡修亚帕为了打倒因陀罗而在火焰中创造的龙。

タクシャカ(达刹):印度神话中登场中凶恶的海龙王,其犯下的罪行不胜枚举。

クエレブレ(克艾雷布雷):栖息在通往西班牙的地底的湖中,是翼龙,虽然年纪不大,却经常袭击家畜并吸它们的血。

オトヒメ(乙姬):日本传说中海神大绵津见彦的女儿,其正体是八寻鳄。

リュウメ(白龙马):在《西游记》中登场,本体是小白龙,后变身为白龙马辅佐三藏去西天取经。

隐者/HERMIT

キーチ·アハウ(基奇·阿哈乌):古代玛雅的太阳神,拥有太阳的脸,夜间时变身为杰卡到地下世界中旅行。

ゲンブ(玄武):中国四圣兽之一,是北方的守护兽。

ビャッコ(白虎):中国四圣兽之一,西方守护兽。

ゲリンブルスティ(金野猪):北欧神话中瓦尼尔神族中富裕与丰饶之神弗雷所拥有的金野猪,它以獠牙为武器,奔跑时比骏马还快,一出现就可照亮黑夜。

テンホウゲンスイ(天蓬元帅):即《西游记》中的猪八戒,辅佐三藏去西天取经,武器是九齿钉钯。

命运之轮/FORHNE

フェンリル(芬里尔):北欧神话中洛基的儿子,被称为魔狼,传说"众神的没落"中,它吞食了太阳。

スクルド(斯克尔特):北欧命运三女神之一,掌管"存在"与"未来"。

ヴェルザンディ(威尔珊迪):北欧命运三女神之一,掌管"必然"与"现在"。

ウルズ(乌尔兹):北欧命运三女神之一,掌管"命运"与"过去"。

クロノス(克罗诺斯):前奥林波斯的神祇之一,天神乌拉诺斯和地神盖亚之子,提坦中之最幼者,他推翻了父亲做了第二代神王。

ケルベロス(刻耳柏洛斯):希腊神话中地狱的守门狗,有3个头,并有蛇尾巴。

ヘルメス(赫尔墨斯):希腊神话中宙斯与阿特拉斯的女儿之一——迈亚所生的儿子,是众神的使者,旅人、盗贼、商业的保护神。

正义/JUSTILE

パラスアテナ(帕拉斯雅典娜):希腊神话中智慧女神和正义战争女神,是宙斯和墨涅斯之女。据说是全副武装地从宙斯头中出生,是最受拜的神之一。

ビシヤモンテン(毗沙门天):佛教中的北方天王,是财富之神,护法神,同时也是胜利之神。

スカンダ(斯肯塔):印度神话中战争之战卡尔迪凯亚的别名,佛教中称为韦驮天。

グンダリミョウオウ(军荼利明王):以强大的力量守护人类不受外敌侵犯的明王。

ナタ(哪吒):在《封神演义》及《西游记》等中登场的少年,拥有三头六臂,喜好战斗,身上有许多种宝物。

マルス(马尔斯):罗马神话中的军神和农业神,是罗马建国之祖,在帝国时代形象经常被刻在钱币上。

倒吊男/HANGEDMAN

アドラメルク(阿多拉麦尔克):地狱的尚书长,恶魔上级议会的仪员,常会以骡子或孔雀的姿态出现。

バルバトス(巴尔巴托斯):地狱的伯爵兼公爵,常以猎人的姿态出现,精通过去与未来。

カバンダ(卡邦达):原印度的精灵,因为惹怒了因陀罗,所以落入阿修罗族中。

シャックス(杰克斯):地狱的公爵、大侯爵,总以谎言欺人。

死神/DEATH

モト(木图):亦名"莫特",死神和冥界之神、混沌之神、干旱和歉收之神。是死而复生之神巴卢的主要对手,出自西闪族神话。

ハーデス(哈迪斯):希腊神话中的冥王,克罗诺斯和瑞亚的儿子,宙斯、波塞冬和得墨忒耳的兄弟。

カロン(卡隆):希腊神话中黑暗之神厄瑞波斯和夜神倪克斯之子,摆渡亡魂的艄公,他负责把赫尔墨斯送来的亡魂用独木舟送过冥过(阿刻戎河和斯梯克斯河)。

アンクウ(安库):戴着大沿帽、手持大镰刀的法国传说中的死神,一般出现时是乘坐着引导死者的马车。

ラダマンティス·改(拉达曼提斯·改):希腊神话中宙斯和欧罗巴之子,弥诺斯和萨耳佩冬之兄弟。由于他为人公正,所以死后成为冥界三判官之一(其他两个是弥诺斯和埃阿科斯)。

ヘル(赫尔):北欧神话中的女神,地下世界的主宰,据说是洛基的女儿,是奥丁派她来到冥界尼弗尔海姆,并给了她统治九界的权力。

ラダマンディス(拉达曼提斯):同"拉达曼提斯·改"。

节制/TENPERANCE

スザク(朱雀):中国的四圣兽之一,是南方的守护兽。

フェニックス(菲尼克斯):传说中的不死鸟,每五百年一次投身火中然后再获得重生。

スチュパリデス(斯廷法罗湖的怪鸟):希腊神话中阿卡迪亚的斯廷法罗沼泽地上栖息着一种怪鸟,其翅膀、嘴、爪都是金属的。赫拉克勒斯的十二件奇功之一,就是用箭射杀了它们。

フィアラル(弗拉尔):北欧神话中登场的雄鸡,它对"众神的没落"(诸神同魔怪的最后决战引起的世界末日)提出了警告。

ハーピー(哈比):希腊神话中登场的半人半鸟的怪物。

恶魔/DEVIL

ルシファー(路西法):原本是神最信赖的大天使,地位崇高,堕天后称为"撒旦"。

ベルゼブブ(贝尔塞布):魔界最高的君主之一,苍蝇王,一般以巨大苍蝇的姿态出现。

スルト(瑟特):北欧神话中登场的住在火之国的巨人,在世界毁灭之战中他率领火巨人与神展开战斗。

ポルターガイスト(霍尔达卡斯特):可以令家具浮到空中的幽灵,在德语中意为"引起骚乱的幽灵"。

塔/TOWER

セト(塞特):出自埃及神话,希腊人称之为堤丰,是俄塞里斯邪恶的弟弟,最后成为恶灵之化身,永远与善良作对。传说他曾化作黑猪,每月攻击并啖食月亮。

セケル(塞克尔):埃及神话中孟斐斯大墓地的死者之神,在孟斐斯,他以绿色鹰头王木乃伊的形象,在罗·斯托神庙受崇拜。

アエーシュマ(埃休玛):波斯教中恶魔与狂暴的代表者,他迷惑人后将其引人暴力之中。

ロキ(洛基):北欧神话中登场,最初被看作仁慈之神,后来则被描述为总爱恶作剧的高级精灵。最后,也是他带来了诸神的毁灭。

カナロア(加那罗阿):波利尼西亚创造神话中登场的邪神,是个有极强执念的神 。

星/STAR

ハヌマーン(哈奴曼):印度教神话中的神猴,风神伐由或摩录多与母猴所生之子。善于腾云驾雾,变幻形象和大小,有排山倒海的神力。

ヴァルキリー(瓦尔基里):北欧神话中出现的将死者的魂魄运往瓦尔哈拉的女子。(瓦尔哈拉是奥丁执政的金光闪闪的大厅,在这里召集奥丁所喜爱的战死的武士。)

ヘーニル(哈丁):北欧神话中主神奥丁的门徒。

ケンレンタイショウ(沙悟净):《西游记》中的卷帘大将,后辅佐三藏去西天取经,手持方便铲。

ガンダルヴァ(乾达婆):印度神话中拥有黄金之翼的半人半鸟的精灵,是天界的音乐家。

イーリス(伊里斯):彩虹女神,古代人认为彩虹连接着天与地,在此奥林波斯神系形成之后,她被认为是神和人之间的联系人。

キンナラ(肯那拉):马与人的身体合并在一起的半神,是天上界首屈一指的音乐家。

月/MOON

ナンナン(南南):苏美尔神话中的月之神。

ツクヨミ(月读):伊邪那岐洗右眼时诞生出的神,男性,名字意为"月之计算者"。

アルテミス(阿耳忒弥斯):希腊神话中的月之女神,也是纯洁和狩猎的女神。

サキュバス(萨秋巴斯):女性的梦魔,传说会进入梦中吸取人的精气。

マイア・改(迈亚・改):希腊神话中巨人阿特拉斯的女儿之一,是赫耳墨斯的母亲。

パリカー(帕利加):波斯教美丽的女性恶魔,视为与流星等同。

マイア:同"近亚・改"。

太阳/SUN

ヴィローシャナ(毗卢遮那):印度的天神,后在密教中成为大日如来(毗卢遮那・如来)。

アポロ(阿波罗):希腊神话中的太阳神,宙斯之子,奥林波斯十二大神之一。

イルダーナ(伊尔塔那):持有魔剑布拉卡拉哈、魔枪布流犹克的战士,光之神。

ヘイムダル(海姆达尔);北欧神话中的光明之神,他有一个号角,吹起来声音响彻环宇。在"神之没落"到来时,正是他揭示了世界末日的最后情况。

ウォルカヌス・改(武尔坎努斯・改):罗马神话中的锻造之神,也是工匠和发明家的守护神。

キニチ・カクモ(基尼奇・卡克莫):玛神话中的太阳神,拥有太阳的容颜。

スーリヤ(苏利耶):印度教中的太阳神,他肤色深红,三眼四臂。两只手拿着睡莲,第三只手作祝寿状,第四只手鼓励他的信徒。

ヴオルカヌス(武尔坎努斯):同"武尔坎怒斯・改"。

审判/JUDGMENT

サタン(撒旦):魔界之王,路西法的别称。

ミカエル(米迦勒):天使的最高指挥官,曾率天使军团打败路西法为首的堕天使。

アムルタート(阿姆尔达特):波斯教七柱的神格之一,代表女性的神格"不死"。

ソロネ(索罗内):座天使,守护神之宝座的尊严与正义的天使。

アールマティ(阿尔玛迪):波斯神阿布拉・玛斯达的女儿,代表虔敬、献身的守护大地的天使。

プリンシパリティ(布林西帕利迪):权天使,进行的拥护者,是掌管地上各国都市的天使。

エンジェル(天使):天使,负责监视人类的生活的每个细节,并担任激励、鼓舞等工作。

アァレグ(法里克):奥林匹亚七天使之一,支配火星。

世界/WORLD

ウロボロス(乌罗波罗斯):衔着自己尾巴的蛇,象征无限。

セイリュウ(青龙):中国的四圣兽之一,东方守护兽。

フチャリング(穆西林达):佛教传说中为佛挡住了风暴,是住在菩提树下的巨大的蛇之精灵。

フナヴ・グ(布娜鸟・克):玛雅神话中的创造神,无形的神。

ニヨルド(尼约德):北欧神话中瓦尼尔神族中的一员,是丰饶之神,是财富分配者、誓约的保证者和航海的保护神。

デメテール(得墨忒耳):希腊神话中代表丰收的女神,她的女儿珀尔塞富涅被冥王哈迪斯抢去做了妻子。

愚者/FOOL

フウマコタロウ(风魔小太郎):住在风间谷的忍者,风魔一族的首领。

トビカトウ(加藤段藏):身轻如燕,有"鸢加藤"之别号,因会使用幻术而十分有名。

テンジクトクベイ:在歌舞伎町登场的天竺归来的忍者,从父亲处习得了妖术。

サルトビサスケ(猿飞佐助):真田十勇士之一。

杖(ROD)

ケルアルカトル(凯茨阿尔加特鲁):玛雅的水之神,丰饶之神,意思是有羽毛的蛇。

ナンキョクロウジン(寿老人):日本神话中七福神之一,是幸福与长寿之神。

ホティ(布袋):日本神话中七福神之一,是一位佛教祭司,大肚子、秃头、耳垂肿起,手中拿着一个手篩和一只麻袋。

杯/CUP

ダグダ(达格达):凯尔特神话中全权的神之一,称为众神之父,他使用一根奇大无比的棒子。

ハッカス(巴卡斯):希腊神话中酒神狄俄倪索斯的拉丁文名字,形象为一手执松果酒神杖,一手握高脚酒杯。后更成为欢乐神和文明神。

ガラハド(卡拉哈特):亚瑟王的骑士兰斯洛特的儿子,探求圣杯成功,是德高望重的骑士。

剑/SWORD

フツノミタマ:平定国土的刀剑之神。

アーサー(亚瑟):公元500年左右英国传说中的英雄,他率领圆桌武士打退了异教徒萨克逊人的人侵。

クー・フーリン(库丘林):凯尔特神话中登场的半神半人的英雄,战斗时十分疯狂,会变身为魔物。

金币/PENTACLE

サラスヴァティ(萨拉斯帕迪):西印度河的女神。

エビス(惠比寿):日本神话中七福神之一,海道神。

フクロクジュ(福禄寿):日本神话中的七福神之一,是智慧与长寿之神。



猪龙的龙珠

今年夏天真的很热，但是最热的感觉还是看到勇者们提供的一个又一个水晶球的时候（其中有好多好多都是见多识广的皮威没有听说过的），勇者们的热心真让人感动！

下面砸碎的这个水晶球，是属于皮威新收藏的众多的水晶球中的一个，作为SLG迷，这位勇者为我们提供了许多优秀的素材，在这里皮威向你表示感谢。

通过这几个月，原本非常自信的皮威也开始怀疑自己的收藏是否全面，所以希望勇者们可以把自认为优秀的素材寄给皮威，这样不仅可以增加我的收藏量，还可以与广大的勇者们共享。

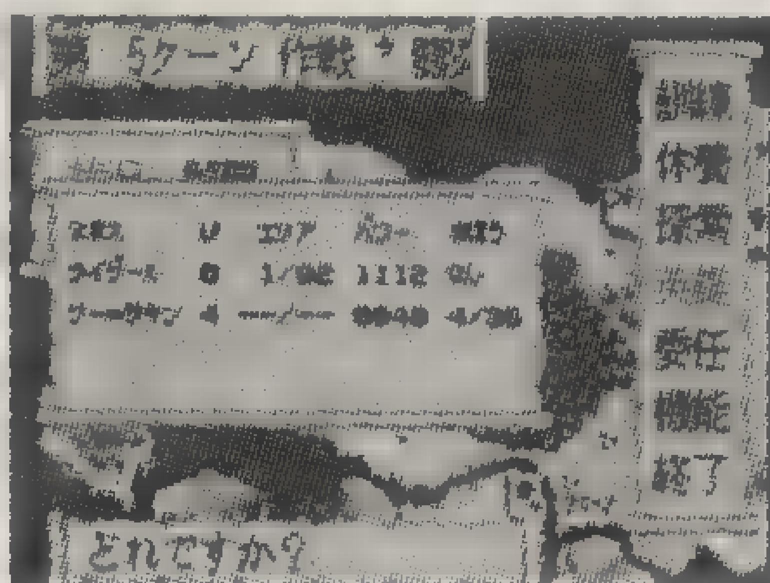
巴哈姆之英雄战记

文/BASTER



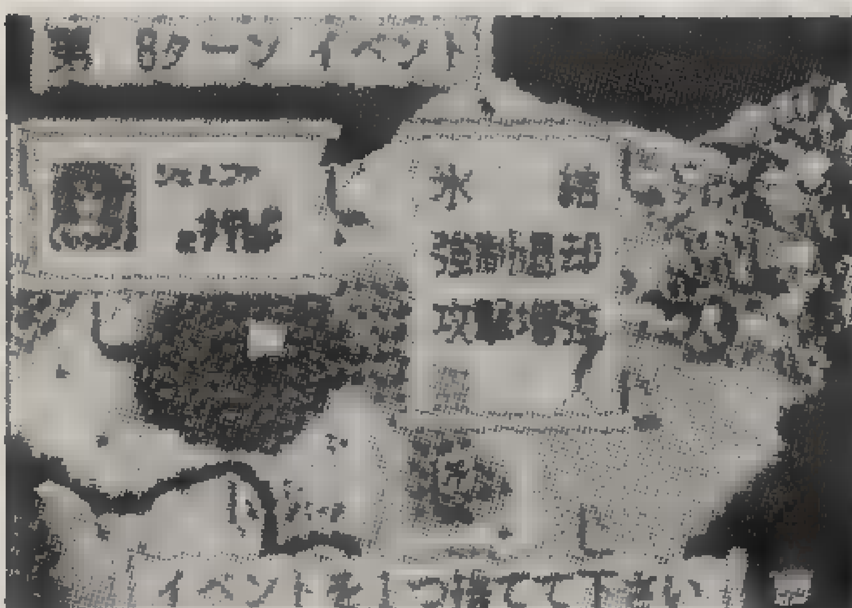
若说起题材为中世幻幻想式SLG，较出色的例如有《DRAGON FORCE》两集和《MASTER OF MONSTER》系列等，不过各位知不知道SEGA在1991年时曾经推出过名为《巴哈姆战记》的SLG呢？不论游戏性或画面在那时素质确实相当高，现在便由笔者为大家介绍一下这游戏吧！

《巴哈姆战记》有点类似《DRAGON FORCE》，玩者可选择以各有不同能力的8个部族来进行游戏，当中包括有皇国后裔圣骑士、蛮力狂战士、擅用弓箭的妖精和传说魔王等，各部族可召集使用的部队也有不同，譬如圣战士能叫来骑士与魔道士，而巨人族则只能召来巨人，这种能力特性上的差异对战术部署有所影响。另一方面，玩者也能在指定场所召唤其他部落，例如在火山地带便可召唤火兽和火精灵等，因此可将不同地点的战士聚集在起。

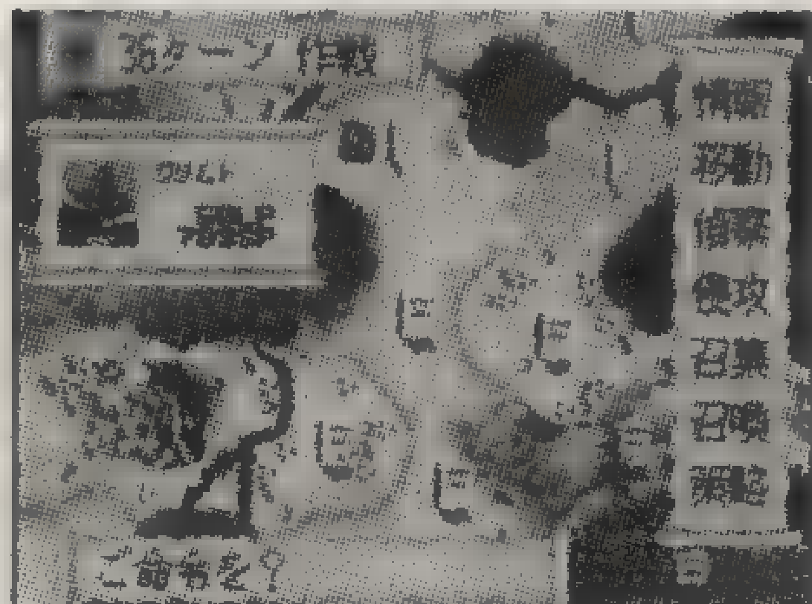


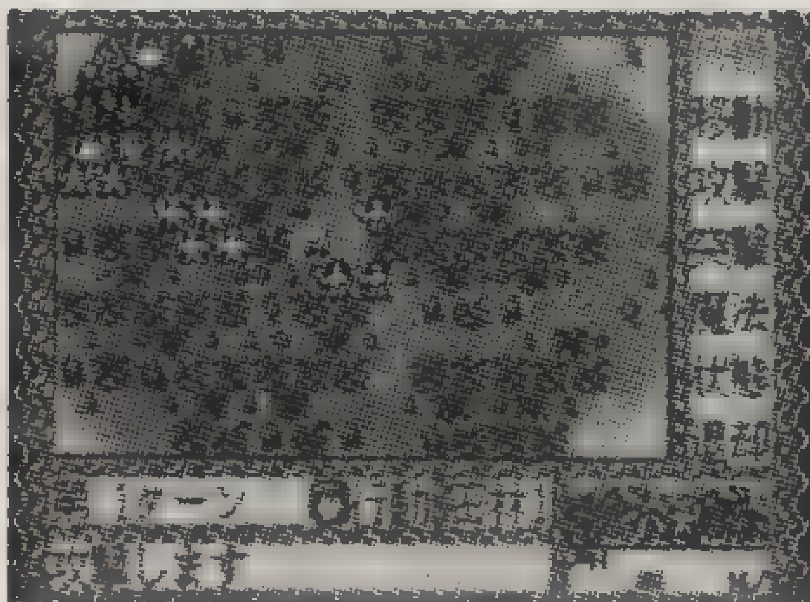
若纯粹是部队与部队之间的战斗，玩者参与战略上的决策并不多，因此游戏便设定了其他能影响战况的因素。由第三回合起玩者便会得到一些策略指令，像能令河道冻结以便行动的“冰结”，令飞行部队大受创伤的“大气破坏”和部队自动进化的“部队成长”等，利用它们可在侵攻对手或防御时产生意想不到的效用。除此以外，4个人类种族均可到各处找寻拥有不同能力的英雄，以聘请他们提升部队的能力，当然这需要缴付薪金给英雄。

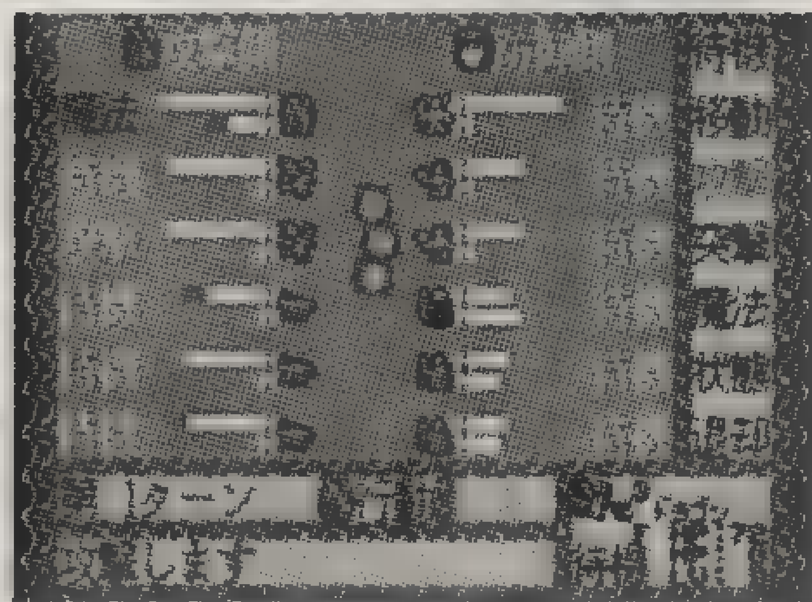
既然是正统派幻想式SLG，战斗始终是最重要的环节，《巴哈姆战记》在此下了相当多的心思。玩者可在设定中选择以简单的平面方式或战术需求较高的六角形棋盘方式来进行战斗。相比之下平面方式局限了部署性，同时欠缺了地形状果等因素，因此高手们都使用六角形棋盘方式进行战斗。不单如此，游戏还有单打独斗用的决战场面，其动作要素玩起来更投入。

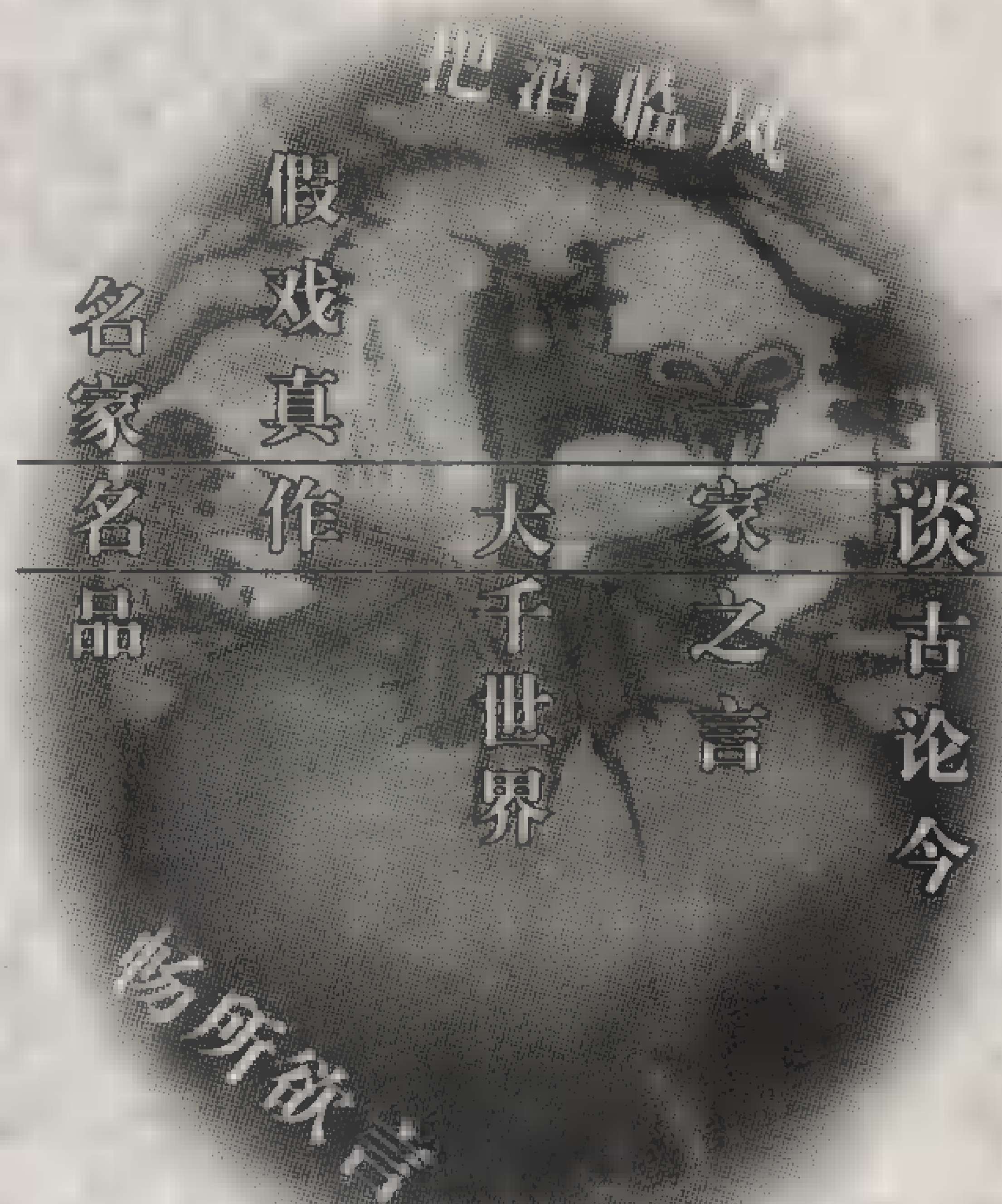


模式方面它共分为3级，每级可使用的指令均不同，基本上较简易的初级是不可进行部队召唤、同盟、策略和搜索英雄等，至于高级则可使用全部指令，另外玩者也可选择以4个不同剧本开始游戏。









DRAGON BAR

壮志凌云的感觉

——一个军事迷眼中的《ACE COMBAT 3》

千盼万盼，望穿秋水，NAMCO 的 3D 座舱射击大作《皇牌空战》的三代目终于登场了。是褒是贬，自然见仁见智，但对于笔者，一个"硬派职业军人"来说，显然是失望大于满意，该作在很多方面尚不如二代。

《AC3》以 2CD 的超大容量构造了一个复杂的世界观，设定了曲折的剧情，插入了大量的动画与语音，从外观上看相当华丽，甚至可以成为其卖点，殊不知，这与 STG 的基本路线是背道而驰的。STG 的真髓即在于自由翱翔于枪林弹雨间的刺激与浪漫，一举击坠敌机的爽快与激动，成为王牌飞行员的骄傲与满足。除此之外的细枝末节都应能简则简。玩家飞行与歼敌的渴望如果一再被冗长的剧情交待、繁琐的资料与设定阻碍的话，爽快感将荡然无存——尤其是文字不通时。在游戏过程中，剧情啊、角色啊就更是微不足道了，在生死悬于一线的空战中，除了"消灭敌人，保存自己"外，玩家是什么也记不得的。在这方面，《AC2》就要简洁利索得多，一个任务简介，一张说细地图，一切都一目了然，然后就驾机出击，决不拖泥带水，雷厉风行的军人气质！同样，至今为止成功的 STG，大多剧情简单（《MACROSS》这样的以动画片为背景的除外）。营造丰富生动的剧情与世界观是日本游戏 的优良传统，但只适用于 RPG、SLG 和 AVG，STG 要的就是美国味的简单与粗犷！

《AC3》是近未来为背景的，战机都是科幻风格，卡通化相当明显。动画则采用当前流行的 2D + 3D 模式，这样将吸引不少动画片迷。但对于我这样的军事迷来说，就太不过瘾了，觉得还是二代朴实，凝重与自然，《AC3》中那些或轻灵飘逸，或鬼谲怪异的战机，反而不如 F－IS，SU－37 来得亲切。（可能许多玩家对这些飞机的性能和战绩都如数家珍）。二代对各种飞机性能详尽细致地考证，更令我脱帽致敬：具隐形功能的 F－22 在雷达中若隐若现；被追尾时，SU－37 会飞那著名的"普加切夫眼镜蛇"动作；B－52 则会用尾炮攻击；带 Z. O. E 名字的王牌战机都被漆成红色，使人想起一战中头号王牌飞行员"红男爵"的暗红色爱机（红色慧星、红猪的红色可能都与之有关）……玩过这个游戏，对当今的著名军用飞机都会有了一个初步的了解，而玩三代之后，就好象看了一场大众化的日本科幻战争动画片似的没什么深刻印象。

如果说背景还见仁见智的话，《AC3》的系统则不折不扣是失败的。基本的操作虽然不变，但有两个重大缺陷：第一，空间感增加了，速度感则严重下降。操作时让人觉得敌我都在广阔的空间慢悠悠地移动，且导弹射程长了一倍，那种互相咬尾，近得要相撞的"空中拼刺刀"没有了，同时被空中地上的多火力点瞄准，警报响 成一片的场景也没有了，没有了那令人心跳的速度，爽快感从何而来呢？第二，水平转向时飞机要横滚，增加了不必要的难度。这样一来，稍稍调整一下瞄准角度就来个"天旋地转"，常常丢失目标，精心设计的攻击方案常被搅得支离破碎，令人火冒三丈。总之，降低速度感令游戏不知所谓地简单，转向时必然滚动又使之不知所谓地难，游戏性与二代相比差得很远。

照理说，《AC3》是 PS 末期的作品了，NAMCO 对 PS 的性能也该吃惊透了，图像效果应当有很大提高，在这一点上，《AC3》是做到了：蓝天柔和了许多，阳光的效果也加入了，尤其是空中轻纱般的薄云迎面而来的效果令人难记忘，地面景物的帖图比上代精细了许多，地形地物、建筑也变得丰富多彩，不再千篇一律。但是，在机器性能一定时，图像的效果与游戏的流畅性永远是冤家。看来在《AC3》中，NAMCO 牺牲了流畅性来获取画面质量的提高，但这是舍本逐末，《AC3》不是《模拟飞行》那样的飞行观光，空战游戏中，没有什么比爽快火爆的感觉更重要的。

另外，在空战效果的营造上，三代也不如二代，二代中



导弹发射时喷出的白色羽烟惟妙惟肖，三代中的导弹飞行时却像拖着一条白布；二代中的飞机被击中后还要不甘心似地挣扎几下，再轰然化作碎片，三代中只是远远一团火球就完事；最令人陶醉的莫过于二代中攻击机动舰队那场戏：落日余晕下，火红的天，火红的大海，火红的战机，中弹起火后火红的战舰，在高亢激越的乐曲中任我纵横决荡，这样的感觉，在三代中就全然没有了。在声音效果方面，三代中无论开炮，飞行还是警告，都有点软绵绵轻飘飘的，不像二代那么铿锵有力。



最后说下形象，形象与主题是分不开的，《AC》是战争主题，战争是苍凉，悲壮与冷漠与严肃的，这也是《AC》一贯的基调，就像《AC2》的片头曲一样，《AC3》突然加入了几个日本动漫游戏作品见得太多的少男少女作主角，一下子就将基调"幼齿"化了，有点不伦不类。对这几个千人一面的主角，我几乎没什么印象，相反，二代中那个男性僚机驾驶员却给我很深印象，虽然是一言不发，只有一张模糊不清的图片，他那件飞行夹克真太酷了！二代中战前介绍那从容、冷静、有力的声线也常回响在耳边，三代中那极尽温柔可爱之能事的女声在战争中是适合的。

说了这么多，忽然想谈点外话。飞行员的确是威风的，但空战实际上又危险又紧张又枯燥，对精神与肉体的压力非常人能想。游戏就是对现实生活的各方面的模拟，关键是如何抑制无趣的部分，突出和发扬有趣的部分，如何取如何舍，关系到一个游戏是否成功。

总而言之，在取舍上，《AC》系列是成功的，而《AC3》是不成功的。

文/轩辕一梦

S·RPG 新的突破

——评《汪达尔之心 Ⅱ》

KONAMI 的确是一家具有极强制作实力的公司。

尽管游戏类型不同，但《汪达尔之心 Ⅱ》与去年的大作《幻想水浒传 Ⅱ》有许多极为类似的优点：同样是一个悲剧性的动人故事、同样有着相当精彩的剧情，同样采用了丰富、创新的系统……下面就来分析一下本作的特点。

先说系统。在玩过了 S·RPG 超大作《FFT》之后，我一度认为 S·RPG 的手统已不太可能有很大的突破了（这里所谓的突破是指"给人一种全新的感觉"）而之后的《封神演义》更是使本人的这种想法更加根深蒂固。然而，本作的制作人员凭着他们的诚意和努力，硬是打破了我的这种想法。职业系统方面，采用了"武器决定职业"的全新概念而



弃用转职系统，不仅给人一种新鲜感，同样也继承了转职系统的优点——每个角色都有无穷的发展方向。战斗系统更是有着本质性的突破，双方同时行动系统使玩者不仅要运用传统的先以逸待劳再围而歼之的战术，而且要更多使用诱敌深入；另外精确地推测敌方每一步行动亦是必备素质。当你在一个企图从背后袭击我军的敌人背后给予他致命一击的时候确有一种很大的成功感。综上所述，本作中作为核心部分的系统的确是相当出色的。

然而，光有出色的系统并不能吸引玩家花四十小时以上的时间来爆机一部游戏的。众多的、关系极为复杂的、性格特点鲜明的人物更加上急速变化的整个ナイラ国的战况使得本作的剧情不仅气势宏大更是紧张精彩，也使玩家深深沉醉其中。即使是尼可拉的再崛起，王母的悲剧等，副线剧情也给人相当大的冲击，具体的就不多说了，希望大家自己去感受吧！

当然，本作也有不少缺点。比如主角地位的不突出，人物头像阴影使用的大失败，无 CG 动画、由于数值设计过于草率使人物的战斗特点不鲜明等等。但对于一部整体上很成功的作品便没有必要去追究细节上的小失误了。

同 SQUARE 一样，近年来 KONAMI 不再满足固有的成就而向新的方面寻求突破。音乐游戏的巨大成功不仅是对这种突破精神的回报，更使 KONAMI 得到了更好的声望及充足的资金，推动了 KONAMI 在其他游戏类型上的突破，于是从恋爱游戏到体育游戏、从 AVG 到 RPG——《心跳回忆》、《燃烧点车》、《实况运动系列》、《寂静岭》、《DDR》、《幻水》以及现在的《汪达尔》部部是精品，这种现象也就不足为奇了。让我们一起期待 KONAMI 的下一部劲作吧！

文/上 海 千

[illegible]文的作者希望你来信将真实的姓名告之，以便寄赠干[illegible]给你！

又一次危机

——评《恐龙危机》

继《生化》系列获得巨大成功之后，AVG 掌门人 CAPCOM 又一次推出了其 AVG 新作《恐龙危机》。作为 AVG 迷的我赶快将其买回家，大战三天之后终于打穿，现在来谈一谈对本游戏的几点看法。

《恐》与《生》系列比起来有了一些改进。首先，游戏的背景不再像《生》那样死死板板的了，变得“活”了起来，使玩者仿佛身临其境。其次，系统亦有了一些变动，道具的调合项 MIX 从以前的 ITEM 项中分立了出来，并且比前作更重要了，在操作方面则加入了“180 度转身”和“端枪移动”两项，使初玩者见到恐龙时不至于再手足无措了。还有，《恐》的谜题笔者认为设计得相当不错，尤其是几道 DDK 碟的密码，既有规律能一定难度，当你按照似懂非懂的游戏中的日文解密码规则，经过一阵冥思苦想后终于按对了密码的时候，这种喜悦心情是难以用文字形容的，而用吊钩吊箱子，拼图，推木箱等迷题则更像一些迷你游戏，可以使玩者在恐怖之余轻松一下。《恐》的情节设计也相当不错，几个分支可使你打出几种不同的结局。

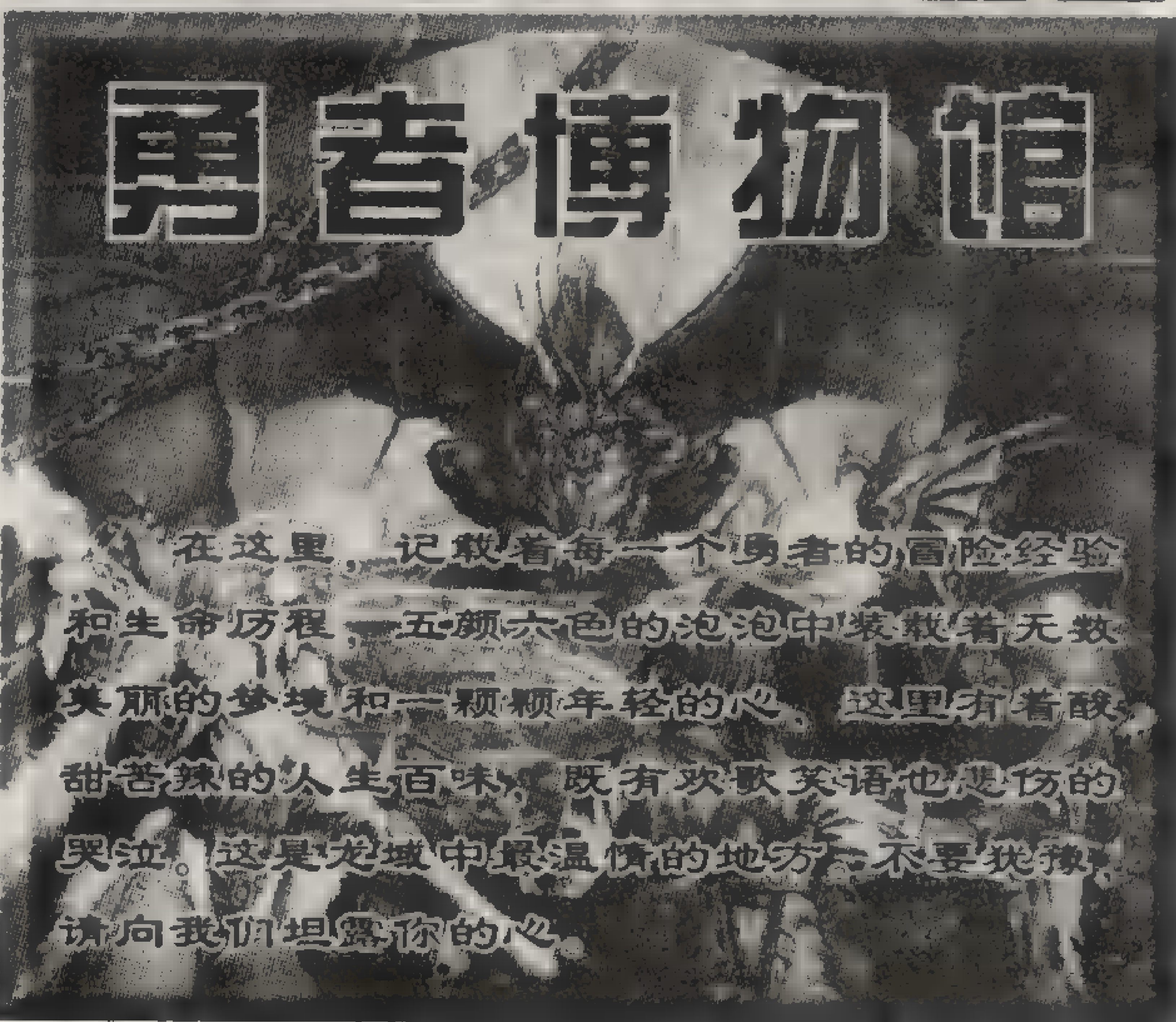




金无足赤，《恐》也有一些不足之处，如不能像《寂静岭》或《快刀》那样在地图中标出每一部分的名称，地图上也不能以“箭头”之类标记来显示主角的位置及朝向。不知为什么《恐》中没有“血槽”或“心电图”之类来显示主角的状态，玩者只好凭女主角的步态来判断是否要“加血”了。再有，笔者认为缺少了每一阶段的 BOSS 是一大遗憾，从始至终 BOSS 只有一只大暴龙，使人感到打起来不够过瘾，CG 过场也略显示少了一些。

不过，《恐》仍是不可多得的一款 AVG 精品，冒险迷们可不要错过呀。

文/天津 张唯佳



勇者姓名：OMEGA(当然是笔名了！)
性别：与正统 RPG 中勇者相同
年龄：比正统 RPG 中勇者大十岁(那也才是二十[redacted]岁呀！)
正式开始的冒险时间：在我很小很小的时候……十二岁？具体我也记不清了。
现在的装备：FC、MD、SFC、PS、SS、DC
过去的装备：好[redacted]的问题！真正的勇者是不会卖掉过去的装备的！(以[redacted]向新人炫耀)
最擅长的能力：RPG！A·RPG！！S·RPG！！！

看到杂志上的新栏目“勇者博物馆”心就一动，虽然知道凭自己的一点水平，在大家面来“露着一小脸”也还真有点“羞愧”！不过对于游戏的执着与爱好还是驱使我写了这篇……

真正接触 GAME 是我上小学的时候，在学校边上的一家电器商店中偶然见到了那里的老板正在玩“魂斗罗”，当时就被它精美的画面所吸引。后来，每天放学后却要去看二十分钟，那时的梦想就是拥有一台属于自己的 FC 和几盘卡，但打听到价钱后就明白了什么叫“梦想”，什么叫“现实”！在一年以后，因为要好的朋友拥有了一台 FC，所以每个星期六的下午都要去他家玩，现在回想起来那真是小学时代最愉快的时光。

初中的三年中，除了 FC 之外对于街机也很感兴趣，三年的零用钱用来买零食总数不超过十个，其它都用来换游戏币，(好悲惨的少年时代！)虽然消耗很大，但练成了一身好本领，到现在为止，对战及射击新作品上手所需时间被公认为[redacted]短。三年级末期听说过有关 MD 的消息，但一听价格又叹一口气了！初中毕业的暑期“搞定”了一大批 FC 作品，就在那么时候开始疯狂地喜欢上了 RPG，在不懂任何日文的情况下，凭猜测和感觉来解决一个又一个疑问，简直是太爽了！

上高中以后，终于！终于！！拥有了自己的主机——SFC，那三年中，“亚鲁巴战记”、“勇者斗恶龙”、“最终幻想”等等，陪我渡过了许多时光。直到现在为止，我也认为 SFC 时代的作品是最优秀的 GAME 了。

后来就不用说了，与大家相同，一起购入 PS 与 SS 一起看“TV&PC”的攻略，一起经过了三年多……现在我已经工作了，每天除了繁重的工作以外，[redacted]令我投入的消遣依然还是电子游戏，希望她能伴我直到永远……

因为版面的问题，本期的由 SOULEDGE 撰写[redacted]一梦苍生”暂停一期，[redacted]告之。

电玩同人馆

全面开放中

零阶

馆主默文

天气渐渐来到最炎热的时候，北京的气温一再突破历史最高纪录，使我们面临着前所未有的挑战。在这样的季节中，读者们你们可好，你们的游戏生涯是否激情共乐趣依旧长在？

随着“电子游戏广场”系列固定出版的方式成形，逐渐受到欢迎，但同时也有一个矛盾摆在了我们面前：即如何使“广场”与期刊上的攻略取得平衡。为了保证“广场”的高度实用性，杂志的“超攻略道场”部分确实被严重削弱，这一点，受到了读者的严厉批评。大家的心情我们理解，大家的愿望，我们更重视，如果再不作更改，逐渐失去民心就绝不是一句危言耸听。经过了上一期的改版尝试，大家应该能够看得出我们的努力，更重要的是，希望我们能够互相了解。从现在开始，小说攻略也长期作为固定栏目出现在“超攻略道场”中，并且，从下一期开始，还将出现一个“名作经典剧场”的栏目，将一些受大家欢迎的大作，做一个故事梗概，以使大家能明白自己偏爱的游戏讲述了一个怎样的故事。同样，“名作经典剧场”也欢迎大家的参与，希望能得到大家的意见和投稿。

“玩友神州社”自本期起步入正轨，大家在其中能够得到进行 RPG 游戏的乐趣，但由于规则日益繁复，大家在理解方面可能需要一定时间，但相信从中得到的快乐也是成正比的。这种形式是第一次出现，如果没有大家的支持和推动，要想迅速地扩展也有着不小的困难。当然，一心盼望中国电玩兴旺的我们，是绝不以开创之功的“第一”自居的，猿猴第一次站起来只是代表成为了人，直到发明了车轮才真正像征人类文明的开端。无论何时，无论何地，玩友们才真正是电玩事业发展的第一功臣！

这一期由于读者大调查和“神州社”的扩大，“电玩排行榜”和“撷梦园”临时暂停一期，下期仍将会出现，请大家放心。此外，将读者调查表单印成一张，不知效果如何，望大家告诉我们，以求及时作出调整和改进。

今后大家来信来稿或邮购，请务必寄至：北京清河邮局 062 信箱(邮编 100085)。

杂音与共鸣

北京的七月(听说)骄阳似火、江南的七月却是(眼见)暴雨连连。连续两个星期的降水不但给人们的生活工作带来诸多不便，也使当地原本高烧不退的动、漫、游出版物好好地降了降温，小规模的书店大多不会冒雨去进货的，而国营书店及所谓高品味书店对动、漫游等青少年流行文化较为忽视，也难怪一串大雨会浇出一个真空期了。

不过对于我来说，除了《电子游戏与电脑游戏三周年纪念号》较晚入手外，雨并没有造成太大的影响。

关于纪念号，读者们最关心，最想看的还是有关杂志社本身的内容，“T&P”的组建过程，三年来的重大变迁，工作人员资料，人员变动情况，编辑部异闻录，工作室月下狂想曲，除了奇闻趣事最好再来一张编辑们的全家福。请主编谈谈办刊感想，让小编说说工作体会，邀撰稿人及业内外人士写些寄语等也未尝不可。大家关注的内容太少，而无关紧要的东西又太多，不知多少读者会因此而失望。时常能在刊物上看到编辑们的自谦之语，说自己是如何平凡、多谢读者们的厚爱；也有说自己的容貌对不起观众，要保留肖像权的。长相暂且不论，是平凡人这一点我也承认，但电玩杂志编辑这一行当十分特别。工作总结及劳模颁奖大会中常用的一句话“在平凡的岗位上做出不平凡的成绩”到了电玩杂志编辑这儿恐怕就要改成“在不平凡的岗位上做出不平凡的成绩”了。为全国数以百万计的电玩迷工作是全国数以百万计的电玩迷的远大志向，但全国只有数以百计的电玩迷才能达成心愿。读者们对于杂志社的神往不知各位编辑是否能理解，好奇心和窥私欲也是人类的天性，此次的三周年纪念确是“大揭秘”的绝佳时刻，也能让众读者过把瘾，只是……

《三周年纪念号》并不太厚，我细看了几遍也没能找出几个错字来，这对于有“挑刺王”之称的在下来讲是个打击。(注：“挑刺王”中的“王”与“泥人张”、“飞刀李”、“猪肉荣”一样指的是姓氏)优良的纸质、精美的印刷与极低的错误率同样值得称道。这些都还是外在因素，还是来看看内容吧。首先想说封面设计差强人意，以黄、绿为主色调的图片作为“纪念号”的封面并不合适，不够醒目，也没有经典气氛，而且我不意外发现目录左上方的封面图样中“1999.7”的字样不见了，这或许也能算是穿帮镜头吧！(挑刺王！)第一部分是“T&P”月刊三年来的封面欣赏，目录中写的是“T&P 三周年回顾”，不过这样的回顾也太简单了，两页。接着是流行主机简介与劲作推荐，“简”介够“简”，“劲”作够“劲”，但是我觉得这个部分的存在于“纪念号”中是一大败笔，如果是三年来的业界大事记或经典游戏评析之类的内容还能理解，新作简介放在“T&P”、“广场”不就得了，为何要浪费“纪念号”珍贵的版面呢？责编 E. T 君，应该好好检讨。(UFO 上的 E. T：“分子破碎枪，等离子激光炮准备！发射！……”“啊！呀！呀！“挑刺王的惨叫。)将“电玩十大男主角、十大美少女、十大情侣、十大 BOSS、五大配角、五大动漫移植作品”与“足球&赛车 FANS 完全手册”归为一类有些古怪，且仅五页容量介绍足球与赛车怎么可能是“完全手册”呢？爱说笑！(DRAGON：“火焰的叹息，呼啊！”挑刺王身上飘出阵阵烤肉香。)“世纪末 GAME 预言书”与“RPG 怪兽大百科”都是十分有趣的作品，特别是“预言书”中的合成照片让人大开眼界，作者的想像力让人佩服。(ANGEL：你总算学乖了！)而电子游戏歌词、广告，周边欣赏页数控制上较为得当，广告、周边让读者了解了一些与游戏有关的异种文化领域，不过歌词欣赏就显得较为马虎了。(默文：……)“三周年动漫专题补完计划”是纪念号中最长的部分，有 20 页长，漫画迷们可按“原文资料”中的提示回顾一下“T&P”上刊登过的有关动漫的几篇大作，至于此部分的不足，除了 EVA 设定资料太占版面外，还有……(BLUE：“E. T、DRAGON！你们来一下！”)……哦，不！没什么了。最后的部分我将其称之为“编辑部猎奇”，不知作者 PAN 是否同意，这几页的内容是全书中最为出彩的，充满着笑料，想必这才是读者喜闻乐见的内容吧！此部分很有感染力，我甚至想象着自己为 BLUE 引开那条大丹犬；在三大男高音演唱时在一旁高价贩买耳塞；建议摩托罗拉和诺基亚总部给编辑部定期发放广告费用；参与众人关于西红柿与肠子的激烈讨论……不看不知道，编辑部真奇妙！要说全书中最看不顺眼的就要数封三上的广告了，增刊上无广告也不是什么新鲜事。本以为“纪念号”会是一方净土，却在最后一夜显现出功利化气氛，可谓“晚节不保”。其实广告完全可以隐蔽一些，这方面主编应该多多练级，以求掏读者钱包于无形，好好反省吧！(主编大人：轻拳、轻拳→轻脚、重拳……天！)

……(挑刺王：没想到吧！尽管变成了绷带少年，但我的生命力却如草履虫般顽强。)

对于这本《三周年纪念号》大提意见，建议者应该不少，我不会是第一个，当然也不会是最后一个。

挑刺补完计划进行中……

江苏昆山　王伊浩

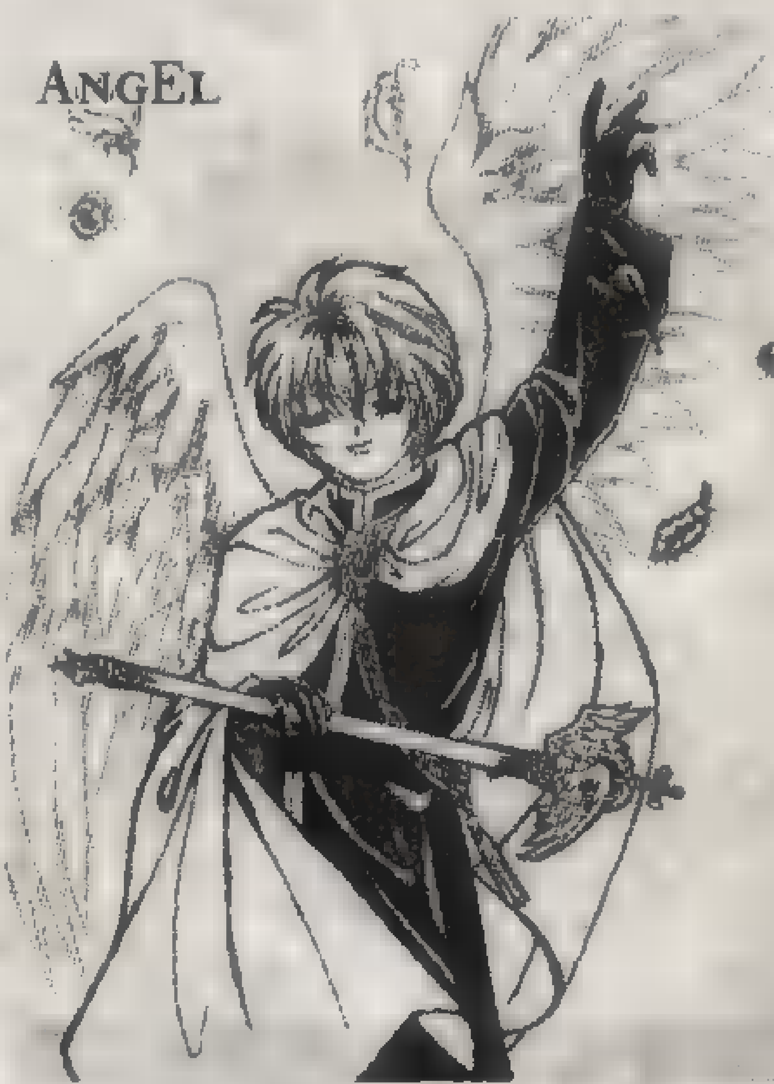
GAME 同人馆



◎经卫星勘测，在辽宁沈阳发现一“神兵情报组”地下组织，拥有杂乱兵器（世嘉、超任、土星、索尼）8台、子弹千发（一千余种游戏），一百余部漫画，成员近十名，颇有不臣之心。现勒令即日归降我刊“神州社”，在此江湖上开设一门派自立，不然，非起大兵围剿不可。尤其是寄来《恐龙危机》攻略，虽因“广场8”已截稿，未让阴谋得逞，然罪迹已显，绝不饶恕！

◉本人觉得玩友神州社除了应有的社标外，还应加入社旗、社歌、社长、社……等等，才能显示广大玩友的力量。对了，前几天突然想到一个主意。当时正在背单词，背到“职业的”这一单词，忽然联想到玩友神州社既然玩起RPG游戏的EXP，当然应该再加入转职系统。我们何妨把专以写文章得EXP的喻为魔法师，专以画漫画得EXP的喻为召唤师，（这些职业专门“放马后炮”，战场上总是躲在后面，很安全，而且攻击范围大，杀伤力强，所以消灭的人多，赚EXP也就多。）以玩游戏起家的喻成战士、骑士（如何起家看后面），获取EXP时的“战斗方式直接取决于所转的职业。这些只是最初的设想。后来又冒出一个想法，贵刊不是要在名地办理记者站吗，可以充分利用“转职”系统，比如，一无名氏LV40。可以转职，由社员转为干事，再升LV40，可以转为记者，再升LV40，可以转为地方领事（头头之类的），再升LV40，其能力已经可以成为贵刊后备编辑了，再升LV40，简直可以和老编平起平座了，再升LV40，可以抢主编位置了……

——杭州　赵廉



关于这个“MUD”，我们有着一个庞大的计划正逐步完善中。将来不仅有转职的设定，身分、门派、势力、阶层等等RPG的设置皆会出现。大家将会发现在这个江湖上冒险，必然是乐趣多多。有信心，有毅力的朋友，敬请留意每期“神州社”专版（因规则繁复，也是需要一点时间来理解的。）

◉我个人对于别册，还有《纵横四海》及《圣典的谜与暗号》特别喜欢，希望能够多多地看到这些好的栏目和精彩的内容。“纵横四海”是个很好的栏目，与其它电子游戏杂志相比，是独占鳌头的，望贵刊能够坚持下去，相信读者的队伍是会扩大的，还希望能看到一些日本漫画杂志上的小说，例如《五星物语》、《罗德岛战记》之类的；“超攻略道场”现在流行以小说的方式撰写攻略，觉得可看性及欣赏性都提高了许多，不会像以前那样的乏味了；“一梦苍生”这个栏目觉得还不错，能够使读者对其中的消息和内幕有一定的了解及回顾，这都靠着各位编辑的努力，特别是DRAGON。

——上海　孙磊

一阶

文化内涵不敢说是我们的优点，但至少一向是我们杂志的主要特色之一，今后不但会保持，还将力求使内容更加丰富。大家若有什么好的选题向“纵横四海”建议，可写信给驰骋。

◉贵刊应在杂志上对新推出的游戏进行评论，使杂志起到一个导购的作用（我认为以前的评论，什么“建议购买度”多少，“游戏性”多少还是可以一用的。

——上海　李铭杰

从8月号开始，我们已经借鉴日本《ファミ通》杂志的“GAME殿堂”开设了一类似的栏目，以给玩家们一个参考，如果一款游戏得到平均分在8分以上，可谓是一款佳作了。不过因为我们也都是玩家出身，难免会有些喜好上的主观因素，若有偏颇之处，请大家原谅。

◉老实说，其实我对游戏没兴趣，对学习没兴趣，甚至对现实也快没兴趣了，这么无聊的时刻，是找点东西来刺激一下自己的时候吧。也许是因为，有时，《T&P》上可找到那么一两篇文章，可以给我死水一般的心湖一点波动；更是因为，它是仅有的可给我这种感觉的东西之一吧，我才会买它的，我想。

——山西　郑皓波

看了增刊上杂志回顾那部分后，我和朋友们一直笑个不停，真没想到编辑部这么有趣。另外，对于PAN（绯雨·淼）的文笔也十万分的佩服，将大家喜闻乐见的内容化成文字，他的功力不可谓不高。以后是不是也在杂志中加一点这样的内容呢。贵刊那些优美的文章是一朵奇葩，不过不是所有读者都到达完全看懂的程度的，而像这些搞笑的内容，想来大家都乐于接受吧。说实话，我喜欢“杂志回顾”超过绯雨以前那些知识性的文章。

——江西　王猛

以上两条从两方面提出了对杂志品位的看法。我们认为，要办成一本多元化的杂志，不仅要满足读者，同时也要引导读者。如果通俗到了只剩下实用，那是庸俗；当然如果雅到了太过深奥，那是空中楼阁。我们将努力做到在这两方面达到平衡，使每个读者都能找到自己需要的东西。





◎不知大家有否发现,这一期几位读者所绘皆为 ANGEL 柔美女性版,无怪乎其心中窃喜,笑声三天不停。

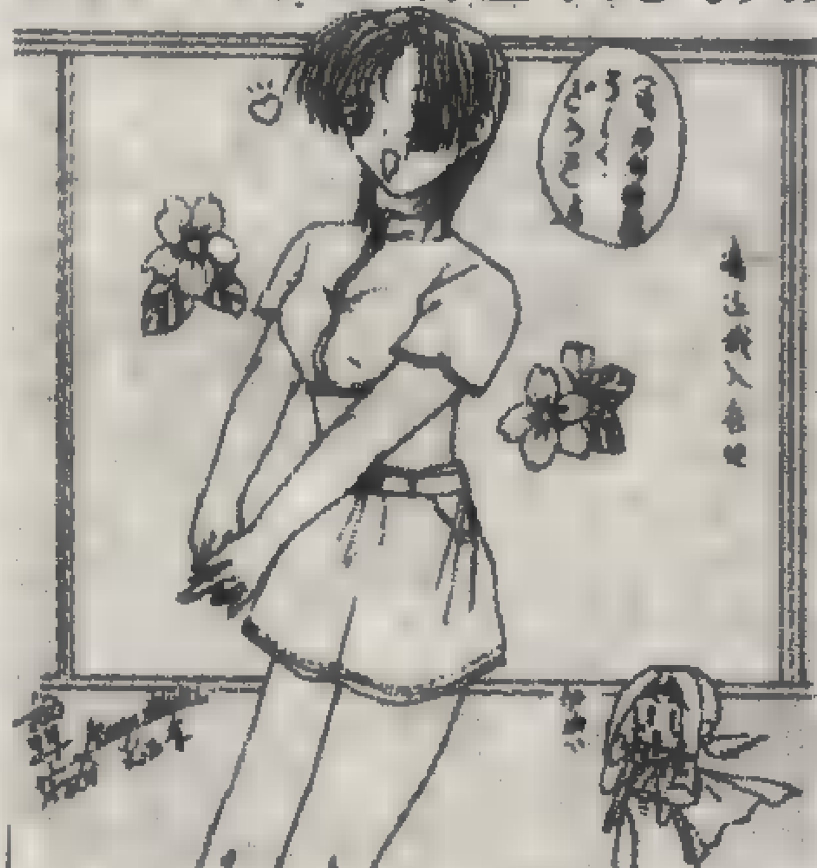
◎由于本人自幼酷爱读书,所以极为喜欢"纵横四海"、"撷梦园"和"梦剧场"里的各类文章。尤其是前段时间刊出的《经典的谜与暗号》令我研究得废寝忘食,完全融人到作者所描写出来的情节里。而且我对游戏设计的过程,故事背景人物资料等有着暴走级别的爱好,能否在这方面给些详细的介绍呢?再就是杂志的错别字似乎有增多的趋势,被内容吸引时不觉得怎样,但冷静下来翻翻就会找到错误。请在文字排版和校对时细心些,而处理读者来稿时也应主动修改谬误才是。

——辽宁　张宇

似乎文字错误率也是我刊的一大弊病之一,之所以在"神州社"等级分规则中加上找错加分的方法,不是有着自信,而是借此得到大家的监督。希望将来能因大家难找错字而不断抬高"悬赏金额",逐渐达到"一字千金"。

◎北京医科大学的杨鉴看了增刊后因所学专业所致,仗义直言,为J老板的伙计小K说几句公道话。肠子一说并不算荒谬,若将肠腔内壁的"皱壁"和"绒毛"展平的话,面积大得惊人,长度可达1000米。而西红柿一说虽有演义之妙,但若亚当真的误食西红柿那也未尝不是一件好事,因为"青西红柿"可促进男性甲状腺发育。无独有偶,"经典穿帮镜头"一部分中,笑鞭是非,但这里却也有一处穿帮,不言明了,大家自寻。不过据PAN听言,此乃是幽默也,非失误所致(说这话时其摇着扇子,哈哈笑道:今年夏天真凉快……)

◎广东谭淑芬寄来此图,反映了广大想加入神州社的朋友的心声。特登于此与大家共勉。



◎现在的"读者调查"仅限制在对本杂志的调查上,能否换一个角度,调查一下玩家的年龄结构,喜爱游戏类型,拥有何种主机,喜欢其它电玩杂志什么栏目,对国内业界看法,PS、SS在国内占有率及大概台数,国内玩家的大概数量,玩家最盼望什么,本年度最差的游戏,最失意公司,最爱哪个编辑……

——四川　廖志刚

想法很好,从这期开始,我们择要选登。

◎西安张骞致我刊三周年生日及向众人献词:

给"传说中的蓝色魔导士"—BLUE:从未见过真面目的神秘兮兮的"人"(?)——谁让你不去上海的?!但是感觉上BLUE真的好厉害,懂得那么多,真伟大的呢!不过,还得继续加油——梦幻总动员,我等到花儿也谢啦!

给洁白羽毛的天使:How are you?不可以回天上去的——翅膀折了也不行(……当然不行了),更不可以离开TV GAME & PC GAME! Angel也在努力对不对?天使就算有翅膀也是很辛苦的,何况还会被人抓住,关起来……好惨!不过,我们都会支持你的!

给感觉好严肃的E·T?因为是机器人嘛,总觉得很"凶"似的,但是为什么总会想到小叮当呢?看来E·T好像是编辑部中资历最老的一位了,会给人有那种"泰山"的印象——而且好像不可以乱开玩笑的那种人,那么,希望再"活泼"一点这种话会不会很过份呢?(连续波都会笑吧——并且笑得很可爱!)

给奇怪的"龙",应该是很好脾气的人吧!不过,你怎么在7月号的杂志里变那么恐怖!?建议你出一本彩色图鉴,那么多龙的图片,不登全彩太可惜了!问一下,你,你真的有长尾巴吗?(如果生气的话,可以不做回答)。

而至于几月不给"橘子"回信的默文则剥夺此权利,打入冷宫!

◎广东郭兴贤为默文列下一份恶魔档案:

姓名:默文

原名:吸墨僵蚊,简称墨蚊

属性:风

格斗技:含墨喷人

特技:月圆之夜,化身为蚊,到处吸人家墨水。

好吃之物:"雪鹰"牌墨水

讨厌之物:太阳,蚊香

名言:墨蚊掉进墨水里——默默无闻(墨没无蚊)。



◎此图乃上海沈阅为发生在网上的一次战争所作"战犯肖像",代表了作战三方的主要势力,交战激烈,时有妙语,堪称战史经典。

回音壁

看过贵刊的"梦剧场",有一种很高兴的感觉,让我说一句,很令人回味与感到悬念的畅快。作品新取材不提,好就好在人物出场有序,能给人一种平凡无华而又富有曲折的精彩。总之,全文流利,又赶上现代时髦,八神与草雉柴舟在活生生地扮演着其中的角色,但仍有不成熟的片断的味道,不过还希望有更多这样的文章值得我们去体会。

(武汉　黄继锋)

读者问卷调查

到了半年一度的大规模调查了。时间恰值我刊重大改版之际，也是借此看一下读者们的意见是否与我们的自我发现暗合，也是为了进一步改进而做准备。在九九年的改革中，借由读者的关怀，而使我们的尝试得到了一定的成功，但不可否认，也有某些部分产生了下滑的情况，因此特别需要您的光心与鞭策。我们将在参加问卷的读者中抽出十位，赠与半年杂志及我社出版电玩书籍两册（其中之一为由我刊编辑签名的增刊），稍表酬谢。以下即为本次大调查的结果，大家可参照上次调查，检验 T&P 的进步与失误之处。

问卷 VOL. 1

对现行杂志的看法。

一、各栏目评分。

各大栏目的得分与排名

NO. 1 天使新闻网 1018	NO. 2 经典回顾 976
NO. 3 动漫资料馆 974	NO. 4 动漫人物杂谈 968
NO. 5 新作指南 962	NO. 6 动漫新闻 960
NO. 7 长篇故事连载 957	NO. 8 编读往来 951
NO. 9 电玩排行榜 950	NO. 10 纵横四海 948
NO. 11 玩友神州社 932	NO. 12 一梦苍生 929
NO. 13 名作大家谈 926	NO. 14 超攻略道场 925
NO. 15 世纪末狂潮 911	NO. 16 动漫书屋 908
NO. 17 动漫与游戏 891	NO. 18 谎言与真实 886
NO. 19 娱乐回廊 877	NO. 20 撷梦园 873
NO. 21 梦剧场 867	NO. 22 台词欣赏 866
NO. 23 读者来稿 854	NO. 24 佳片试映室 852
NO. 25 动漫歌曲欣赏 848	NO. 26 重归最初 845
NO. 27 秘技库 828	NO. 28 新作追踪 823

二、整体评介

下列 9 项的平均得分

①新闻信息速度	2.4
②攻略实用性	2.1
③彩页	2.2
④读者参与度	2.6
⑤漫画及文章观赏性	2.5
⑥黑白图清晰度	2.1
⑦内文正确率	2.2
⑧广告设置	2.2
⑨出版书籍	2.4

问卷 VOL. 2

对杂志新面貌的期望

一、对各栏目的建议

（略）

二、针对性提问：

⑥⑩⑬⑱⑳㉑㉒㉕略

①你是否认为新闻速度不够快? Y: 28.8%; N: 71.2%

②你认为这样的报道面还要拓宽吗? Y: 72.9; N: 21.1%

③是否需要综述性新闻评析? Y: 71%; N: 29%

④是否改变发售表形式? Y: 45.8%; N: 54.2%

⑤是否要增加新作指南形式? Y: 60.7; N: 39.3%

⑦谎言与真实对您有用吗? Y: 63.2; N: 36.8%

⑧要增加或减少"风云论谈"参与面吗? N: 54.2; 增: 20.7%; 减: 25.1%

⑨需要"一梦苍生"长期连载吗? Y: 71.7%; N: 28.3%

⑪需要"重归最初"之类栏目长期连载吗? Y: 55.9%; N: 44.1%

⑫娱乐回廊有趣吗? Y: 65.5%; N: 34.5%

⑭希望看到哪位作者写的小说攻略?（前三位）

SOULEDGE(27)雪鹰(21)绯雨·焱(12)

⑮是否改变秘技库形式? Y: 51.3%; N: 48.9%

⑯编读往来能否达到互相了解的程度? Y: 56.8%; N: 43.2%

⑰需要改变电玩排行榜形式吗? Y: 37.7%; N: 62.3%

⑲需要"梦剧场"长期连载吗? Y: 58.1%; N: 41.9%

对"王者之书"的意见?（略）

㉓别册具收藏价值吗? Y: 74%; N: 26%

㉔对定价有否不同意见? Y: 18%; N: 72%

请以下十位读者注意查收赠刊与赠书

江西 熊光钊　湖北 张纵　广东 吕群娣　吉林 高日成　湖南 李力
广东 余光裕　辽宁 张宇　天津 刘 洁　陕西 王 成　上海 章艳







四阶

玩友神州社



征稿三月以后，神州社的社标终于产生，由西安的赵挺所作，以下是他为社标构图所作的含义说明：

本标志的主题是一只龙头，由英文 PLAY 构成，因为既为神州社，最能代表其精神的就是龙了。

图最中央是英文 GAME，将其放于中央，代表本社的核心是 GAME，正是游戏将全国各地玩家的心聚在一起。

中央向下是玩友神州社五个字，其中放大了神字，是由于本人认为成立此社，就是要将玩家们的精神力量聚在一起，发扬光大，来创造中国玩家自己的神。

最后是下面一双像征飞翔的翼和背景的云层。

为表示感谢，现特吸收赵挺入社（号码 0350），并且上加等级分 300 分，此外，从现在起，请赵挺注意查收全年杂志。

由于社标已产生，我们将在近期发出会员证。

神州社策划之三

MUD 大补充

为了使"玩友神州社"的"MUD"更像 RPG，我们特于此模仿 RPG 游戏的设定，为大家加上几个数值。

① HP：HP 的多少都按 EXP 而定，在战斗或某些行动中消耗，若降为 0 则变为死亡，玩友需重新申请入社，亦可靠手中道具复活。

② AT：攻击力，其数值按 EXP10% 计算，但可根据武器及相应职业获得修正值。

③ DF：防御力，初始值皆为 3，必须装备防具和转职修正值来提升。此外，每升一级可上加 1。

因为下几期中魔神 DRAGON 会降临，遇上者皆需战斗，所以我们于本期公布数值及战斗方法。战斗时双方各有三回合行动机会，由会员预先设好（如防御→攻击→使用道具）并上报，由我们根据作战双方的行动而公布结果。战胜者除可获得对方经验值 20% 的 EXP 外，还能夺取对方 50% 金钱（如对方战死则获 50% EXP 及 100% 金钱）；战败者只要 HP 不为 0 亦可获得对方经验值 5% 的 EXP。至于作战中魔法使用方法我们会陆续公布。会员可挑战 LV 不低于自己的其他会员。

由于活动日益丰富，为向会员答疑及加快活动速度，我们特开设热线电话：010－62924382。会员可由热线电话来申报活动。



默文道具屋



第二期商品目录

下列商品我道具屋皆可按 50% 售价予以回收，愿者上钩，童叟无欺。

武器部分

NO.1	莲花棒	AT 值＋3	售价：10G
NO.2	鱼腹刃	AT 值＋6	售价：20G
NO.3	青钢剑	AT 值＋10	售价：40G
NO.4	鱼鳞刀	AT 值＋15	售价：70G
NO.5	七星矛	AT 值＋20	售价：100G
NO.6	青铜手甲	AT 值＋28	售价：150G
NO.7	迅龙锤	AT 值＋30	售价：170G
NO.8	虬龙鞭	AT 值＋40	售价：240G
NO.9	村正	AT 值＋50	售价：300G
NO.10	菊一文字	AT 值＋55	售价：350G
NO.11	龙渊	AT 值×2	售价：600G
NO.12	太一神剑	AT 值绝对高于对手 50%	售价：1000G

防具部分

NO.1	胡服	DF 值＋4	售价：15G
NO.2	犀兜	DF 值＋8	售价：25G
NO.3	革甲	DF 值＋15	售价：40G
NO.4	鱼鳞甲	DF 值＋20	售价：65G
NO.5	金缕衣	DF 值＋30	售价：100G
NO.6	白鹤法氅	DF 值＋15，每次战斗有一回绝对防御	售价：200G
NO.7	纯阳褒衣	DF 值＋15，每次战斗有一回弹返攻击	售价：300G
NO.8	虎镜铠	DF 值＋40	售价：220G
NO.9	金刚罩	DF 值＋50	售价：350G
NO.10	铜英护身	DF 值＋60	售价：500G
NO.11	龙鳞铠	DF 值＋80	售价：800G
NO.12	天道袍	DF 值变为 150，HP50%	售价：1200G

神州社策划之四



上海分站及新世代挑战赛

自神州社开创至今，随着会员数目的不断增加，我们也将考虑在会员较多的地区开设分站，以方便会员们彼此交流。我们先于上海作试点，初步计划是于寒假在上海召开会员会议，并从中选出干事。希望愿意参加会议的读者来信报名(不收任何费用)。

此外，借此活动之机，我们还将举办 DC 版“VR 战士 3”及“SOUL CALIBUR”的挑战赛，作为社内联欢及为参赛会员上加等级分。同时，与会读者还将观摩到 DC 的经典新款游戏，若条件许可，大家还有可能看到机能强劲的新世代主机——PS2!

神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十二魔神 NO.1——ANGEL



LV: ???

HP: ???

MP: ???

行动方式: 飞行

属性: 光暗二性

居住地: 不明

赐福率: 45%

诅咒率: 55%

降临百分率: 3% (每年 9 月)

自从一部天使军堕落凡尘，叛乱上帝以来，主为惩罚他们而将他们投入“翁戴拉”(地狱)，受苦千年乘千年。而其间，有一天使却乘乱逃脱，遁至我魔界，以其所掌七情六欲之力坐享自由，并在人间制造奇迹。凡在我社中活动之会员，皆有可能遇上魔神 ANGEL，并可能在其身上发生五大奇迹之一，是福是祸，皆看大家造化如何。会员号码由我们用电脑随机抽出，并按各项机率随机赐与被抽中会员奇迹。

ANGEL 奇迹之一——伊丽丝彩虹 25%

效果: LV20% UP(如由 LV. 10 上升至 LV. 12)

解说: 伊丽丝为希腊罗马神话中天使，双翅光辉闪烁，飞翔如电，行走如风，传达神命。后被天后朱诺变形为彩虹，像征接引。

ANGEL 奇迹之二——拉斐尔微笑 20%

效果: 回复所有用去的 MP

解说: 拉斐尔，天使长，希伯来语为神医。在旧约多比雅书中曾记载其教多比雅儿子，用鱼胆汁治愈父亲目迹，使多比雅恢复光明。

ANGEL 奇迹之三——赖崩暴风雪 15%

效果: 被迫进入“翁戴拉”冒险。

解说: 赖崩为印度神话中领导众天使叛乱的罪魁祸首，等同于《圣经》中的鲁西法。最后被湿婆投入地狱。

ANGEL 奇迹之四——阿斯毛代之夜 10%

效果: 失去所有金钱

解说:《圣经》中魔鬼，名字由波斯文“诱惑”和希伯来语“遗失”而来。他爱上拉盖耳之女撒拉，撒拉结婚七次，丈夫俱被恶魔夺去生命。后拉斐尔指示多比雅以鱼肝粉撒在火上，抓住阿斯毛代，并将之锁在上埃及沙漠中。

ANGEL 奇迹之五——东海大火 20%

效果: 除金钱外其余数值全部下降 20%

解说:《搜神记》中所载，东海人麋竺有家资百万，从洛阳回家途中遇一少妇，同行二十余里，少妇忽对麋竺道:“我是天使，正奉命去烧东海麋竺家，因为感激你送我一程，而特意告知。火不能免，但我可缓行，容你速回家。”麋竺赶回去抢出财物，但家被烧毁。

TOP-10>>>神州社会员等级分排行榜

LV. UP!

一.	NO. 0140	[illegible]子江	LV. 64	HP1535	EXP 1535	MP 1535	AT153	DF69
二.	NO. 0097	王 [illegible]	LV. 48	HP960	EXP 960	MP 960	AT96	DF50
三.	NO. 0001	[illegible]一丹	LV. 45	HP840	EXP 840	MP 755	AT84	DF47
四.	NO. 0166	邹 简	LV. 41	HP730	EXP 730	MP 730	AT73	DF43
五.	NO. 0011	张雷冬	LV. 40	HP700	EXP 700	MP 700	AT70	DF42
六.	NO. 0109	金 扬	LV. 35	HP590	EXP 590	MP 590	AT59	DF37
七.	NO. 0315	王伊浩	LV. 28	HP421	EXP 421	MP 421	AT42	DF30
八.	NO. 0319	千 佳	LV. 23	HP325	EXP 325	MP 325	AT33	DF25
九.	NO. 0350	赵 挺	LV. 23	HP310	EXP310	MP 310	AT31	DF25
十.	NO. 0309	张 奥	LV. 22	HP290	EXP 290	MP 290	AT30	DF24

NO. 0014	徐大海	LV1 ~ LV2	EXP20	HP20	MP20	AT2	DF4	获 4G
NO. 0027	邹满乐	LV1 ~ LV3	EXP30	HP30	MP30	AT3	DF5	获 6G
NO. 0165	邵方舟	LV1 ~ LV2	EXP27	HP27	MP27	AT3	DF4	获 6G
NO. 0315	王伊浩	LV27 ~ LV28	EXP421	HP421	MP421	AT42	DF30	获 11G

FAN 园改革 会员必注意

应广大会员要求，也为了能使会员们彼此了解，从下期开始，FAN 园将进行改革。凡我社会员皆能登上 FAN 园，每期 20 位，凡进入 FAN 园的会员皆予以一次 LV. UP，不来信者即作放弃论。

来信请写明姓名、别名、地址、邮编、爱好、特长及不超过 40 字的附言(谢绝诗歌)。本期请 1——50 号会员先寄来信。

别馆

梦剧场

一梦苍生

逐流神话

第一部 赤色黎明

文：SOULEDGE

图：火之影

世界，向我伸出黑色的手臂

我，随之而去

（三） 发 端



他站在长街中心，身上落满了猩红纸片，看着那道亮光迅速扩大，如同山洪一般漫来，将他彻底消融。他，竟而在短短的瞬间一跃避开。

“乓！”

他在地上滚了几圈后站起，回头看时，那边的墙被撞了一个洞。他感到非常诧异，似乎这情形与漫天红雪有些不符。但还是凝神一步步地走去。破洞。旋转的车轮。

“你怎么这么不小心？”

“谁叫你坐着还不安稳。”

墙中响起了一阵杂音，显得非常激烈。须臾后一件东西斜斜飞出，低头看时却是一副墨镜。他越发显得困惑，再看洞口、一张得意的笑脸，但又摔在地上，头巾被一双手剥去。两个青年翻翻滚滚着到了外面，依然“乒乒乓乓”地忘我打斗着。他愕然不知所措。

片刻后，两人皆闷哼着站起，互相恶狠狠地瞪着，方才继续上前，却发现了他，一个身体较壮的青年的他走近。

“小孩子，你都看见了，说说是谁不对。”

“还用问吗，当然是你了。”

“闭嘴，克拉克！听他怎么说。”

“哼哼哈哈哈哈哈哈哈！”

“你笑什么，痴呆了？”

“这还不明白，笑你可笑呀。”

“你，说，什——么——？”

他看着这两个年龄比他大了无数，但举止却比他显得更为幼稚的青年，一时之间，心头的沉重却于不知不觉中解开不少，令他觉得甚是无奈。

那向他问话的青年于舌战中偶尔回过头来，无意间看了他一眼，正待继续鏖战之时，却又像警醒一般，皱眉看着他，似乎要从他脸上找出什么。

他显得有些不安，那一双眼中却隐隐有一些光影翻覆而起，跳跃着，然后，疾闪——

“小孩，快闪开！”

两人一起纵声大呼，他心头一凛，仿佛浑身毛孔都在亮到极点的强光中洞开。他闪开，一蓬硕大的火焰在面前一晃而没。尚未等他完全停下，却又有两条大红的长蛇向脚底窜来。他跳起，人在空中之际，却又有无数铁具飞来，虽然勉力躲避，还是被击中两下，重重地掉落。

地上，有一些红色的纸片被更红的火缠绕着，入夜后的街灯却照着幢幢人影。数十个身材不一的蒙面汉持着器械，站在各个位置上。虽然杂乱无章却已将这里牢牢包围住。

他缓缓站起，走至那些人中间，心若寒潭。

“就是你吗，小孩？”

他闻声抬头，目光沿着路灯的细长杆身而上。一团光晕中蛾虫惊飞，一个人影就似苍穹一个缺口诡异地镶嵌在那里。

灯光异常刺眼，一灭一亮际，一股强烈的风声呼啸而来。他根本不及躲闪，额头被一硬物击中，飞出，嘴角已挂着血丝。

那硬物——赤足慢慢放了下来。一个裸着上身的人慢慢转来。那是个十七、八岁的少年，发若尖锥，双眉浓密若蝠翼，双目睁亮如利刀，连得抿紧的嘴唇和尖削的下巴，都给人一种强横之感，钢刺一般，要扎破一切拘束和平和。

“这样的一个小孩，若死的话，好像有些可惜。”

他再度站起，对着那个少年。一高一矮，一样冷漠似无生气的眼眸。不知为什么，一种惊动的感觉暗暗侵袭了他。除了自然而然的压力和紧张外，竟然隐隐感到对方体内有一种和自己极为相像的东西，就像旷野中两声狼嗥，互相反衬出苍凉和孤寂。但他毕竟年幼，无法明白地分析出自己的感受。只是对于这场不存在取胜的战斗，他，不准备战斗下去了。

他向那少年走去，红发翻扬间又带给少年一种意味。这暴戾的少年，竟也止息了心中的杀戮之心。

“你……”称呼有了改变。“准备跟我们走，不打算抵抗了？”

他再一次地目光缘面前之人的躯体而上，终止在那淡淡寒波中。夜，闪电，饭团的香气，中年人永远严肃的脸，练功房的汗水与昏灯，十年以来，年幼的他第一次惊醒过来，似乎看到自己应有的归宿。那是一种黑暗，彻底的无光的黑暗，以极大的引力将他吸入，无法逃出。面临着这一裂变，他仍然是有些害怕的，身体不自觉地颤抖着。这个家对他而言无可留恋了。于是——

“不——”

“不可能！”

一个清脆的声音响起。京，这活泼的少年站在门墙上，双眼明亮地环顾着这些奇异的来客，拍了拍双手，跳了下来。

众人看着这个小孩，有些满不在乎地走到中间，指那少年指着道：“你们要带走八神吗，那得先问问他的家人。”

残余在空中的纸片其中一二坠落在京肩上，被他拍开。这个小孩，似乎自出生以来就是自信的，面对着这许多人的包围，非但不显害怕，反而是临战前的兴奋。

那少年转而将注意力放在京身上，观察了片刻后似乎觉得非常有趣。

“又是一个小孩吗？很好。”

少年往后一闪，几名蒙面汉跳来，一按机括，几道火光向京窜去。京往后连连翻着筋斗，直到墙边，双足一借力，平空跃去，足尖一路扫中那几个蒙面汉的下巴，使得他们接连倒地。

京落地，又拍了拍双手，显得更为悠闲。

那少年看着京，眼中笑意更为明显，连得嘴角也有些倨傲地弯了起来。

两名身材魁梧的大汉慢慢逼近。京方想用腿扫倒他们，两人背后却飞起又两个瘦小的蒙面汉，两条三节棍破空击来。京往后一退，地上却又滚来两个蒙面人，挥刀砍他的双腿。而在这上下的夹击之中，火焰的巨大红花又狂放在面前。这一次，京再无法迂回靠近。只能慢慢后退。逐渐被逼入门中。焰尖终于攀上了他的衣领，他在地上一滚一跳起。正要趁火焰末梢冲去时，面前却有一道黑影一晃，隔断了视线。

穿着黑衣的中年人站在门口，右手握着一朵小小的残焰，合掌，火灭。

"不是跟你说过，不要出来吗。"中年人抚着京的头顶，淡淡地说道。

"可是，我们能放八神不管吗！"

中年人看着自己身边的孩子，眼中隐隐有些许赞许之意。"进去吧。"他轻声说道。

"不行！"京往外走，被父亲袍袖阻住，想硬闯出去时，却被绊倒。他站起，继续往外冲，但仍然被绊倒。而这一次，是丝毫没有玩笑的意味了。

"老头子！除非你把我打伤，爬不起来，不然我是不会见死不救的！"京像找到出口的潮水，拼命要往外涌出，但那黑色的堤坝却将他一切的出路挡死。最后，有些绝望的京冲上了挡住他的手臂，狠狠地咬了上去。黑衣人低眉注视着那丛黑发，脸上一无表情。

"奇怪，太奇怪了。"

一直在边上呆视这所有变化的青年却突然嘀咕了一句，走去捡起了头巾，缚在头上。另一人也默默地捡起墨镜，戴上。两上走到几乎被人遗忘的他身边。

"连得家人也见死不救吗？那我们该怎么办呢？"

"喂，小孩，不要咬你父亲了，交给我们就行了。"

黑衣人皱眉，似乎为这意外而感不耐。

而那少年，却依然故我地双手抱胸，显得有些无聊。

两个青年慢慢向那少年走去，而少年背后的蒙面人也从两侧围了上来。看起来战局一触即发。

"慢！"黑衣人突然喝上了他们。所有的人都转过头来看着这人，看着他和兀自挣动不休的京。

"你们，是军人吧？"

戴头巾的青年一愣，又点了点头。

"那么，难道你们没有任务？"青年一窒，中年人脸色平静恒常。"你们走吧，我想你们长官知道你们在管闲事，未必会感到高兴。"

青年更说不出话来。打量了中年人半响后似乎略有些醒悟，但嘴一动间却已被同伴拉走，前去扶起摩托，尝试了数次后方才发动。那戴墨镜的男子临走时望了望中年人，又望了望呆立不动的红发小孩，镜片闪过一丝光泽。单车带起的风自他们中间穿过，倾刻远去。远远便可听到他们的吵闹声，这两人竟然能一边驾着车，一边打架。

中年人望着长街尽头，眼中回荡着夜光街灯。仿佛沉思片刻，右手一举，轻轻往下一斩，京便晕去。中年人扶住自己的儿子，眼珠慢慢移到他脸上，定住，仿佛一尊泥塑。他觉得有些寒意，脚不自觉一动，但还是没有后退，只是坚持着与那人对望，清晰准确地捕捉着这个养他憎恶他的中年人嘴唇弹动的轨迹。

"你也是那个组织的？"中年人盯了他许久，又转目看向了那个少年。

"不错！"

"他们以劫持少年为业。那么说来，你也是被他们抓走的？"

少年侧过头，没有答话，只是盯着比自己小了一截的红发少年，对那光泽现出极大的兴趣。

"那么，你为什么还要加人他们呢？是身不由己？"中年人继续问道"

这句话直直地刺人少年耳中，仿佛闪电劈亮深暗的水井。少年回过身来。全身抖动地大笑起来。笑声疯狂、野蛮，将这长街摇撼，那些蒙面人也都不自禁地往后退了一步。唯有他，站在这个狂笑的人边上。一无反应。

一只蛾子掉下地来，不停挣扎着，笑声顿收。

"我的父亲。"少年冷冷说道。"在我六岁时将我摔下山崖。我侥幸没有摔死，又险些被野兽吞食。现在我能安然无恙地站在这里，而且变得强，全因为组织救了我。那个将我扔下悬崖的人，哼，我要向他好好报恩。"

中年人听着，感受着少年心中的狂涛血浪，十年前的腥气仿佛又向面部涌来。还能够记得那破空而来的直升机，还能够记得那个发型奇异的男人，那眉那眼，那隐藏在表情深处的骄傲，如今全在面前如出一辙的复制着。时间，非但隔不断回忆，甚至隔不断人们之间错综复杂的尘丝蛛网。

而一边的他，听着这段话，却不自禁地又微微颤抖了起来。从这缺少起伏的语音中，他似乎也找到了隐藏在心底积累已久的呼啸一声，使得他简直觉得，他和那少年是同体衍生的两个人。共鸣之声在他胸中澎湃，虽然他尚且找不到理由。

中年站着，看看少年，看看他，双眼略略眯起，似乎感悟到什么，又似有一些担忧。

都市的夜，永远吹着疏淡的夜风，群楼一律地沉默不语。所有的人，都在僵持，如被凝固在一个沙岛上，成为呆板的布景。

"你是，三岛家的……"中年人双手笼在袖中。

"我不想听别人提起这两个字。"少年目光炽烈。

"那么，"中年人抱起了儿子。"你就将他带走吧。"

他一震，仿佛有无数黑色的根须向他扎来。片刻间绞紧了他。虽然多少次了，他给那人贴上过冰冷的标签，但还是没有想到，那人竟然能够如此轻松地抛开他，就像丢弃一只无用的狗一般。十岁的他将牙咬得"格格"有声，最终慢慢地脱下了全身上下的所有衣物，扔在那人面前，默然走向少年。

"带我走吧。"

少年非常吃惊，丝毫猜不透中年人的想法。看起来，那个沉默的中年人似乎背负整个黑夜，沉重到无以复加，却也不是任何人敢于轻易接近的。但既然达到了目的，他亦不想多事，只是带着一个红发的小弟弟离开。



"等一等。"中年人却又叫住了他们。

他们一块停下，一样地背对着，以背脊上的些微反光来回答中年人。

"有一个秘密一直忘了告诉你，庵。"

"小庵！"寨子阿姨于此时冲了出来，却恰好被中年人的语声笼罩。

"你的父母…"草雉柴舟淡淡一笑。"在十年前，你出生的时候，他们就已经死了……"

——未完待续

广　告

电子游戏与电脑游戏
三周年纪念号

本纪念号收藏性及观赏性兼备，印刷超豪华，80页全彩，而定价为创纪录的6.5元!!

在纪念号中内容丰富，包括本刊三周年简要回顾、流行主机及推荐游戏以及电子游戏相关文化的专题文章等等。最为珍贵的是本书中还收录了有关编辑部许多异闻趣事，是所有"T&P"新老朋友不容错过的最佳选择!!!

北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)
邮编:100085　咨询电话:010－62924382

6.5元!!

《剑魂》

144面彩页
48面黑白页



本书是由"电子游戏与电脑游戏工作室"全力制作，全面收录了SNK著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿，每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首先，同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅，印刷之精美，可以说是同类书刊中的佼佼者!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: **25元!!**



《剑魂·续》即将推出!

同样是剑
但此次登场的将是圣剑
圣剑——兰古利萨
"兰古利萨的传说"珍藏版画集
即将与广大读者见面!
书中收录了漆原智志为
"梦幻模拟战"系列绘制的
所有插图
此外还有其它精彩附录

本书144页彩页，32页黑白页
进口铜版纸印刷，
精美绝伦，收藏之极品!

定价仅为: **22元!!**

电子游戏与电脑游戏
1999年上半年合订本

预计将于近期上市!敬请各位读者留意!



全书共480页，收录了1999年1月至6月期刊中的内容精华。无论你是新朋还是旧友，都可充分体会到本书在实用性和收藏性两方面的珍贵价值!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: **28元!!**

本刊豪华版计划启动中，敬请留意近期广告!

广 告

大惊喜!!!

梦幻总动员

续集

全力制作中!

全书200页左右,全彩!

定价仍为20元!!

本书的编辑工作正在积极地进行之中,因"续集"所覆盖的范围及包含的内容比前一次又有所增加,所以收集资料的工作十分繁重。为了确保本书的质量,使其在原有的基础上更上一层楼,本编辑部会加倍努力,争取让本书与读者尽快见面!

请广大读者注意

本编辑部现已决定在"梦幻总动员～续集"推出之后,近一步将其系列化。

具体形式是以每月一本的速度推出,其中将全面介绍最新的动漫资讯、新动漫画的内容、动画歌曲、手办周边、国内同人志天地以及各种精彩绝伦的内容。本书以彩页为主,定价超值。具体面市日期,请读者注意本刊的广告!

广 告

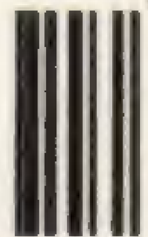
永濑丽子写真欣赏





ISSN 1005 250X





统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039 /G3
定价：6.50 元